

Manga Express

Súbete a la Aventura



Año 1, Número 5 y 6

1,997



LA OVA DE RAYEARTH

SHADOW LADY

BAKURETSU HUNTER

ESPECIAL KATSUHIRO OTOMO

STREET FIGHTER EX ALPHA PLUS

EDICION ESPECIAL

Incluye Poster, Almanaque '98 y más obsequios

EL HAZARD



Parece que todo artículo sobre El-Hazard tiene su comienzo en Tenchi Muyo! y es que pareciera que en su comienzo su popularidad dependía de esta otra serie, de la cual no tiene nada que envidiar. Como es costumbre, a menos que las noticias nos lleguen directo de Japón, tenemos que conformarnos con los títulos que son lanzados en Estados Unidos o allá en España, y fue por 1995 que se podía escuchar sobre Tenchi Muyo! en las revistas norteamericanas de anime y a través de Internet. Toda una revolución causaba la aparición de un título cómico contemporáneo en un mercado que parecía no ofrecerle ninguna competencia a Ranma ½.

La Pioneer continuaba por esta rama con Moldiver y Phantom Quest Corporation, pero además estaba El-Hazard, un anime del que no se veían trailers (avances) incluídos al final de las cintas, con los cuales sí contaban otros animes para su publicidad. No, El-Hazard solía ocupar un pequeño espacio en la página de Tenchi Muyo!, y parecía que su mejor carta era contar con el mismo director, Taro Maki, que la ya mencionada. Tal vez por eso, o acaso porque las cajas mostraban chicas atractivas, o porque el hecho de que toda la serie estaba recopilada en 4 cintas - a comparación de Tenchi Muyo! que tenía 7 y anunciaba más - y que tenían casi una hora de duración - las de Tenchi sólo 30 minutos -, hacían que uno terminara interesándose, aunque sea para saber de una vez de qué se trataba, pero francamente sin mucho entusiasmo. Pero ya frente al televisor, la realidad era muy distinta. Se trataba de una serie con un diseño excelente, que contaba con bastantes personajes, todos ellos muy distintos y con personalidades más extrañas. Además, había un elemento que la apartaba de Tenchi, porque los personajes eran transportados a otro mundo - por más cliché que esto parezca - donde podía pasar de todo, siendo parte de eventos más grandes que ellos, pudiendo cambiar el futuro de aquel mundo. También tiene un poco de picardía (cada vez se hace esto más usual en las series nuevas), y algo de romance, el cuál a veces se trata cómicamente y otras de manera más seria -en especial el final que es muy bueno-.

editorial

bien, aquí nos tienen con nuestro número especial por Navidad, que coincide con nuestro primer medio año, lo cual es un doble motivo para festejar con todos ustedes, y para celebrarlo en esta ocasión les entregamos una edición extraordinaria, que incluye los números 5 y 6, además logra ponernos al día (como lo prometimos), este especial trae 10 páginas más, el almanaque Anime 98' y además una tarjeta postal.

Como retribución a la confianza depositada en nosotros, y con un gran esfuerzo de nuestra parte hemos logrado mantener el mismo precio por esta edición extraordinaria.

Todo este esfuerzo conjunto lo realizamos con mucha satisfacción, siendo nuestra mayor recompensa la fe que ustedes han depositado en nosotros mes a mes. Gracias por las llamadas de aliento, felicitaciones y por cada sugerencia e inquietud.

La presente edición cuenta con muchos más artículos de lo habitual, destacando algunos temas como: Rayearth (Las Ova's), Bakuretsu Hunter, Shadow Lady, El Hazard, Street Fighter Ex Alfa Plus, Fist of the North Star además dos páginas de reseñas de autores y un aumento de páginas para Khan que a gustado a muchos.

Sólo me queda desearles lo mejor de lo mejor para cada uno de ustedes, que todos sus sueños y anhelos sean cumplidos, que las tristezas sean pasajeras y que las alegrías perduren en sus vidas.

Vaya un abrazo fuerte para todos ustedes de parte de cada uno de los integrantes de la revista, esperando volver a encontrarnos el próximo año, con más novedades.

Número 5-6 - Noviembre Diciembre 1997
(Edición Especial)

Editor

Marcos Sánchez

Colaboradores

Antonio Krebs

Carlos Larragán

Ronie Barrios

Pablo Hernández

Yearim Paz

La Dulce Rei

José Vilca

Dibujantes

Paulo Rivas - César Chavez D.

Diseño y Diagramación

Producciones MangaWorld

Correo Electrónico

mexpress@Hotmail.com

Correspondencia

Av. Camino Real 485

San Isidro - Stand 24

Centro Comercial "El Conquistador"

(Caballo Rojo)

Consultas y Publicidad

Telf.: 977 2652 - 473 0216

Impresión

Impresores Gráficos

Telf.: 995 4027

S & S PRODUCCIONES MangaWorld

Manga Express es una publicación mensual realizada por jóvenes aficionados al manga y el anime.

Portada: Ilustración original del CD de Rayearth (Song Book)

Contraportada: Ilustración del afiche promocional de la Ova de Rayearth.

Los Gráficos en esta publicación han sido utilizados con fines meramente informativos y son propiedad de sus respectivos autores y editores.

Prohibida la reproducción parcial o total de esta revista sin autorización del editor.

índice

cartas

2



6

rayearth

10

shadow lady



15

bakuretsu
hunter

el hazard

20



24

especial de
katsuhiro otomo



29

street
fighter

autores

33

35

khan (historieta)

CAMBIOS VISIBLES

Primeramente reciban mis más sinceras felicitaciones.

Acabo de adquirir el Nº 4 de vuestra revista y que me quede absorto, lelo, sorprendido, encantado e incluso excitado al revisar y leer su contenido, pues no podría pasar desapercibido el cambio que hicieron.

Y tienen toda la razón, el diseño interior de la revista y la calidad gráfica de la revista está inmejorable (¿o me equivoco?).

Está cuarta edición se lleva con todo a sus 3 primeros antecesores, ya que los temas escogidos fueron muy acertados, se anotaron un puntazo.

Si bien sus tres números anteriores fueron aceptables (eso desde mi punto de vista), les repito, les reitero, les ratifico, que este Nº 4 es el mejor de todos.

Fueron interesantes los artículos de la Saga de Hades, Evangelion, Sailor Moon y Macross Plus, unos mejores que otros, pero casi en todos cometieron un pequeño y molesto error, tan fastidioso como una piedrita en la tibia, el cual me sería difícil definir, para que me entiendan mejor les doy las páginas del Nº 1: pag. 4 y 5 (la gente de Saint Seiya de perfil), pag. 8 y 9 (los santos dorados), pag. 12 y 13 (la muerte de Seiya), pag. 16 y 17, 18 y 19 (personajes de Evangelion), Nº 2: pag. 8 y 9 (texto de Tuxedo Kamen y Sailor V), Pag. 10 y 11 (Nuevamente Evangelion), pag. 16 y 17 / 18 y 19 / 20 y 21 (Dark Angel), Nº 3: pag. 6 y 7, 8 y 9 (Macross Plus), pag. 22 y 23. (No porque lo hicieron con las ilustraciones de ese gran artículo!!) y otros pequeños gráficos.

Felizmente para la tranquilidad de los Otakus (me incluyo), no lo hicieron en el Nº 4. No se les hubiese perdonado si hubieran dividido entre dos pag. (¿Estará bien definido?) los gráficos de Ghost in The Shell, Appleseed y Macross 7 (personalmente me considero fanático del Macross Original, con Hikaru y Min mei),

espero que los siguientes números de Manga Express tengan (o incluyan) a Macross nuevamente.

Si bien me perdí un poco Maze, me pareció interesante.

Excelente los artículos de Ghost in The Shell y Appleseed, con una muy buena selección de gráficos. Sólo les faltó un artículo de Dominion, y la cosa estaba completa.

Pero estoy palteado ... ¿Es Makoto o Mokoto, el nombre de la protagonista de Ghost..?

Una ciborg como ella -ejem.. con las mismas medidas- para Navidad (creo que las razones me las guardo... ¿o es que acaso son obvias?).

Demás está hablar del excelente trabajo de Masamune Shirow.

¿Hablando de él sáquenme de una duda, que hay de cierto que no se conoce la verdadera identidad de este Mangaka?

Mi, no poder entenderlo. Con su artículo de Ranma ½ me aclararon las dudas que me incomodaba, sin mezclarlos con los del Anime.

Pregunta: ¿Qué significa ese símbolo (¿???) que está en el

gráfico en que aparecen juntos Ranma, Mouse y Ryoga? Y ¿Porqué Ranma Chan aparece con diferentes colores de cabello?

Personalmente pienso que sólo la tenía rojo.

Y si algunos dicen Viva Mai !!! ... POR KOF 97, yo digo Viva Shampoo !!!!... -Aaaasuu !!!-, con respecto a Ranma ½.

El Manga - Khan (no confundir con otro suplemento) de Paulo (o Pablo, decídanse pues!) Rivas, fue please - excuse me- un K - gue de risa. Tanto así, que al leerla en el carro de vuelta a casa, me veía la gente extrañada, ya que no podía dejar de reír, soltaba unas risotas ... cualquier parecido con un comentario X de un (a) lector (a) X en una revista X, es pura y mera coincidencia. - je,je. Ni yo me la creo.

Quede satisfecho con el trato que se le dio a Macross 7, aunque les faltó gráficos de los Vakyrias.

La escena en que sale un pata (quien quiera que sea) caracterizando a Hikaru y Mylene haciendo de Min mei, me pareció simpático. ¿Pero porqué tiene Mylene



esa cara? ¿Es que acaso ese pata le hizo algo?.

Y el Poster de Dragón Ball Z estuvo maldito. Es buena su idea de incluir gráficos a Full color en su contraportada, mis favoritos son los del N°3 y el N°4. Así el lector sale ganando.

Antes finalizar algunos extras:

¿Qué paso con el espacio radial que estaban promocionando "Onda Manga"?

¿El gráfico que usaron de fondo en el N° 3 para la sección Zona Otaku, es un vídeo o un Anime? y lo más importante ¿De qué trata?.

El artículo de Macross Plus me deja una duda, ya que aún no veo las ova's ¿El Ghost X-9 tiene tres modalidades de batalla al igual que los Valkyrias? ¿Como consiguió Raikon a sus poderosos aliados? (artículo de la película de Fatal Fury) Viva Mai !!!!... ¿Dónde puedo encontrar los gráficos con que ilustraron el artículo con H de...?

Con respecto a Dragón Ball

¿Quién es Cell? y ¿Cómo se llama el pata que resulta o sale de la fusión de Goku y Vegeta? ¿Acaso es también un Super Saiyan?.

Por adelantado muchas gracias por darles respuestas a mis extras.

Y para terminar mis más sinceras felicitaciones al grupo humano que hace posible a "Manga Express".

Los Otakus esperamos con ansias el siguiente número.

Y si los retrasos son para mejorar aún más, pues no se preocupen por ello (siempre y cuando no se vuelva costumbre).

Queremos más información, más posters, más Macross, más Hentai y (¿Porqué no, más páginas?).

Se despide desde ahora un asiduo lector y amigo.

Adjunto con la presente una adaptación original mía de un personaje que vi en un manga Hentai. Espero que les guste y puedan apreciar mi trabajo.

JULIAN

Nos agrada sobremanera que te haya agradado los cambios que hemos empezado a realizar desde el N° 4, estos cambios van desde el diseño de la revista hasta la mejora ostensible en la calidad de los gráficos usados para los artículos, definitivamente estos últimos números

superan a los primeros.

En lo referido al nombre de la cyborg de Ghost in the Shell es Mokoto, y tienes razón a cualquiera le gustaría un regalo como ella.

El símbolo que se observa encima del gráfico de Ranma, Ryoga y Mouse es: RZF, iniciales de nuestro colaborador Roberto Zegarra Frisancho, quien fue el encargado de elaborar este artículo, algo que llamó la atención de muchos fue sin lugar a dudas "KHAN" de Paulo Rivas, además tenemos asegurado muchas risas al menos por dos meses más (la historia, es algo extensa), merece la pena esperar.

Así como tú, nosotros también preferimos Macross a Macross 7, por muchos motivos, algunos como:

Que un solo Valkyria sea el protagonista

Que el Valkyria Rojo o el Custom Fire tenga como arma unos misiles que se transforman en parlantes

Que la nave Macross al disparar lo haga a través de una pistola y que las Barautas al ritmo de Rock griten por Bassara en uno de los capítulos finales (lamentablemente nuestro Editor no colocó algunos datos como estos, para no amargar los gratos recuerdos que tenemos todos de Macross).

Bueno empezamos con algunas preguntas puntuales:

Respecto al espacio radial que estuvimos promocionando en el N° 2 de la revista, y que se llamaba

"ONDA MANGA" podemos decir que a quedado en suspenso por unos meses, explicaremos un poco.

Lo que sucede es que una productora independiente (Amigo de nuestro Editor) estuvo encargado de sacar al aire este proyecto pero por muchos inconvenientes que se presentaron en el camino, no se pudo concretar todo esto, y actualmente estamos estudiando la posibilidad de que la Revista retome el

Proyecto con mayor fuerza, para su pronta salida al aire, y por supuesto de ser así se llamaría "MANGA EXPRESS RADIO", por el momento esto solo esta en tratos, así es que, hasta que tengamos más novedades, les pedimos paciencia a todos ustedes ya que no es el único proyecto en el que estamos trabajando.

El Gráfico usado de fondo en la Sección Zona Otaku es de la Ova "GOWKAIZER" y si notas algunas caras conocidas es porque su creador es el mismo de Fatal Fury (Masami Obari), además Gowkaizer es una adaptación del Juego (al igual que Fatal Fury), cuenta con dos Ova's, y no te preocupes pronto hablaremos más de esta historia.

El Ghost X-9 es sólo un prototipo de batalla y hasta donde sabemos sólo tiene la modalidad de Jet-Fighter



Nunca se ve como Raikon consigue a sus aliados, simplemente ya está con ellos.

Nos fueron proporcionadas por varios amigos, pero de seguro encuentras mucho más en internet.

Respecto a Dragón Ball Z, Cell es una criatura que resulto de un experimento y que fue evolucionando al ir ingiriendo a sus eventuales oponentes como el C-17 y el C-18 (los cyborg), Cell fue derrotado por Gohan y no por Goten (error de tipeo en el número anterior), Goku luego de muerto pide permiso para regresar a la tierra, la fusión de Goku y Vejita se llama Gojita, está fusión también es un Super Saiyan.

Ah, nos olvidábamos, gracias por hacernos acordar (de parte del Editor), no era Capitán Harlock sino princesa Millenium (un lapsus) y gracias por tu dibujo.

Para finalizar te agradecemos mucho por tus críticas y halagos, todo esto nos hace ir superándonos cada vez más y más.



LA VALIDEZ DE LA REVISTA

Amigos de Manga Express, les escribo para saludarlos, hasta ahora no me he perdido ni un sólo número de su revista desde que salió a la venta, en cada número a aumentado progresivamente la validez de su revista, a mi parecer es la mejor revista que habla de Manga y Anime Japonés en todo el Perú, tan sólo tengo una pregunta, que pasó con Onda Manga, que anunciaron en el N°2.

Espero que en cada nueva edición sigan progresando, como hasta ahora, me despido deseándoles lo mejor para el futuro y agradecerles por tan buena revista.

P.D.: Que les parece mi dibujo.

JORGE ARAKAKI

Nos gratifica saber que la revista empieza a tener más validez, no sólo por el precio sino por su contenido y gracias por la preocupación respecto al programa "ONDA MANGA", como mencionamos anteriormente, estamos analizando la posibilidad de tomar este proyecto para su pronta salida, y no te preocupes a penas tengamos novedades, las publicaremos inmediatamente. Otra cosa más, gracias por tu regalo.



Y MAS PREGUNTAS

Ante todo y como buenos escritores, queríamos felicitarlos por su excelente trabajo en la revista preferida por todos los «TAKUS» del Perú, que para nuestro gusto esta mucho mejor que otras revistas sobre manga que hemos leído (y no diremos su nombre por respeto).

Cambiando de tema, nos fascinaron todos sus especiales pero en especial los de Saint Seiya Hades, Fatal Fury, el del Hentai (las fotos se merecen un 20) y el

de Sailor Moon, a propósito quienes son esas nuevas cinco Sailor Senshi (Saturno, Neptuno, Uranu, Plutón y Chibi Moon) y en que parte de la serie salen, es cierto que dos de ellas son lesbianas.

Otra cosa que les queríamos preguntar era porque a Usagi (Serena1) le cambia los uniformes en los nuevos capítulos (Sailor Moon Super S), es cierto que Sailor Chibi Moon es su hija (Suspense), también porque sale el Unicornio.

Y lo ultimo podrían hablarnos de Sailor Moon Super Stars y decirnos quienes son las StarLights.

Uno de los Animes (y mangas también) que más nos gusta es Dragón Ball, pero quisiera que me respondieran algunas preguntas que no entendemos sobre esta gran saga (respóndanlas por cultura general).

¿Quién es ese Gotens o Son Goten?

¿Porqué a algunos personajes le aparecen aureolas en la cabeza?

¿Qué es eso de Saiyan II, III y IV?

¿Quién es Mr. Satán?

¿Qué pasa con Yamcha en el futuro?

¿Qué edad tenia Son Goku, al comenzar Dragón Ball Z?

¿Qué es eso de las fusiones (Goku-Vejita, Goten-Trunks)?

¿Quiénes son Radditz, Shen Long y Nappa?

¿Quién es Kamisama y que es eso de Pikkoro bueno y malo?

¿Cuántos hijos llega a tener Goku, y cuántos vejita (denme nombres)?

Ojalá que me las puedan reponder lo más pronto posible.

Cambiando de tema

Algo que sería bueno para muchos de nosotros, sería una sección sobre los últimos mangas y ova's de venta en la capital, y donde las podríamos conseguir (ojalá les parezca buena idea).

Podrían hablarnos de U-Jin, ya que su obra me parece espectacular, bueno los dejo porque los debo estar aburriendo con nuestra carta.

Se despide su amigo y lector N° 67358957583468 etc...

Bernardo G. y Gonzalo I.
(Otakus de siempre)

Bien empezaremos por las preguntas puntuales :
Gotenks es la fusión de Goten y Trunks, Son Goten es el segundo hijo de Goku (por si acaso, Son es apellido).
La aureola es símbolo de que están muertos.
Lo de Super Saiyan II, III Y IV se refiere a los niveles de poder que un super guerrero puede llegar a obtener.
Mr. Satan es campeón de los torneos (pura finta), además de ser el Papa de Videl (esposa de Gohan).
Yamcha muere, como casi todos los demás, al enfrentarse a los androides 17 y 18 sin la ayuda de Goku (que ya estaba muerto mucho antes).

No se sabe, su partida de nacimiento se quemó con todo el planeta Vegeta.

La fusión es una técnica para obtener un mayor nivel de poder, y que es usada por los Saiyan (Goku-Vejita/Gojita, Goten-Trunks/Gotenks)

Radditz es el hermano de Goku, Shen Long es el Dragón Sagrado, y Nappa uno de los Super Guerreros.

Los hijos de Coku son dos: Cohan y Coten, Vegeta tiene un hijo y una hija: Trunks y Bra.

En cuanto a las Sailors, sí hay dos lesbianas, Chibi es hija de Usagi y Tuxedo, y el resto de tus dudas serán aclaradas en próximos artículos.



Por: Julian

FRAMAES S.R.Ltda.

VENTAS DE BATERIAS Y
REPUESTOS EN GENERAL

IMPORTADAS Y NACIONALES

- Reparación de Alternadores
- Baterías
- Dinamos
- Motores de Arranque
- Instalaciones Eléctricas en General para toda clase de Autos y Camiones

DESCUENTOS
ESPECIALES

¡ATENCIÓN PERMANENTE!

PROLONGACION HUANUCO 2659
Telfs.: 473 0216 - 473 2863



VENTA DE REPUESTOS Y
ACCESORIOS AUTOMOTRICES

DESCUENTOS
ESPECIALES

ATENCIÓN PERMANENTE

Av México 1337, La Victoria
Celular: 971 0924

Manga Zone

SALUDOS

- Para Victor J. Krebs, próximo convertido al manga.
- Para la gente del Caballo Rojo de San Isidro (y respectivos sampones): Gabriel, Carlos, Lucho, Ricardo.
- Un fuerte abrazo para Cynthia Velarde de toda la gente de Manga Express.
- Para Marielena Prado quien cumple años el 26 de diciembre, y para su promoción del colegio Nuestra Señora de Lourdes en Surquillo.
- Feliz Cumpleaños para Martín Lazón Díaz quien cumplió años el 13 de diciembre, un saludo de sus patatas Chino, Javier, Leni y de toda la gente.
- Un saludo para Carlos Larragán, otro homenajeado quien cumple años el 19 de diciembre, un abrazo de todos sus amigos de la revista.
- Un saludo para Cristina V. una asidua lectora de la revista y lucha por lo que quieres.
- Un beso para Erika Bocanegra y Erika Salomón, amigas de la revista.

UNA FELIZ NAVIDAD Y PROSPERO AÑO NUEVO PARA CADA UNO DE NUESTROS
LECTORES QUE NOS ACOMPAÑAN EN CADA NUMERO



LA OVA DE MAGIC KNIGHT

RAYEARTH

*"¡Proteger a nuestro planeta, la Tierra, ese es nuestro sueño!"
("Mamoritai, kono aoi hoshi. Nakusanai, watashitachi no yume!")
Este es el lema del OVA de Rayearth, mas conocida en nuestro medio como
Guerreras Mágicas. Luego de año y medio de finalizada la serie en Japón (y
hartas repeticiones aquí), una nueva leyenda comienza...*

Creada por el grupo femenino CLAMP, Magic Knight Rayearth fue serializada por la revista mensual para chicas Nakayoshi (publicada por la Kodansha) desde noviembre de 1993 hasta abril de 1996, y luego compilada en 6 volúmenes divididos en 2 partes de tres volúmenes cada una.

La serie animada salió al aire el 17 de Octubre de 1994 en capítulos semanales transmitidos por la YTV (Yomiuri Televisión) y la NTV (Nihon Television), de los que se lanzaron 20 capítulos para la primera parte y 29 para el regreso a Céfiro.

Ahora en 1997 se lanza un OVA dividida en tres capítulos de 45 minutos cada una. Las dos primeras ya salieron a la venta en Japón (con un rotundo éxito, superando las expectativas que se tenía cifradas en ellas) y la tercera se supone que ya salió a la venta el 25 de noviembre. En cuanto a los CD's, ya se encuentra a la venta el single con la canción del opening "All you need is love" cantada por Naomi Tamura (la misma intérprete del



por Naomi Tamura (la misma intérprete del conocido opening de la serie transmitida en el Perú, traducida al español) y los soundtracks:

-OVA soundtrack v1 : 25 de octubre.

-OVA soundtrack v2 : 25 de noviembre.

La historia del OVA difiere un poco con respecto a la de la serie, ya que ahora las tres chicas son amigas de colegio, estudian juntas y van a graduarse de Junior High. Aparecen Zagato y Lantis con nuevos trajes y se les ve muy bien, la princesa Esmeralda es adulta y sumisa ante Zagato (¿?), Guru Cleph es otro que ya esta crecido y muy cuero, también Aguila (que por se acaso siempre ha sido hombre!, y no mujer para decepción de muchos) y Ferio (Paris) utilizando la magia que Guru Cleph le enseñó.

LA HISTORIA

La historia mas o menos va así:

Estan a finales de Marzo, con los cerezos en flor cayendo como nieve rosa en un colegio religioso de chicas cerca de Roppongi, en Tokio. Las alumnas estan preparando sus labores finales en sus respectivos clubes a una semana ya de graduarse.



Entre tanto nuestras heroínas: Hikaru Shidou (a.k.a. Lucy) esta en el gimnasio del colegio practicando gimnasia acrobática. Umi Ryuuzaki (a.k.a. Marina), estrella del club de tennis, está con sus compañeras. Y Fuu Hououji (a.k.a. Anaís), pianista principal del club de música, está practicando en el piano del salón de música.

Muy a pesar de tener personalidades y hobbies tan diferentes, las tres son muy buenas amigas, pero luego de la graduación se van a separar porque la familia de Umi se va a mudar a Kanazawa y la de Fuu se va lejos.

De acuerdo a una vieja leyenda del colegio, hay un hada que vive en el árbol de cerezo y que cumple cualquier deseo hecho bajo su sombra.

Entonces las tres chicas prometen amistad eterna, no importa lo que suceda.

Luego de esto hay un terremoto y Hikaru estando afuera para esperar a sus amigas casi es aplastada por un árbol, pero se salva de milagro. Después de esto ella ve a un animal rechoncho de color blanco (¿y quién se ima-

ginan que es?) muy parecido a un conejo pero redondo que cae frente a ella del árbol de cerezo y luego desaparece como un fantasma. Hikaru se alegra porque cree que "eso" es el hada del árbol, pero a partir de ese momento muchas cosas extrañas empiezan a ocurrir a su alrededor.

Camino a su casa, regresando del colegio, Hikaru vuelve a ver a esa criatura blanca y derrepente es transportada a un lugar muy extraño con esferas de cristal flotando cerca de ella. En esas esferas ve a la Tierra siendo destruida, de pronto un hombre parado en la Torre de Tokio la

H
I
K
A
R
U



SHIDOU

F
U
U



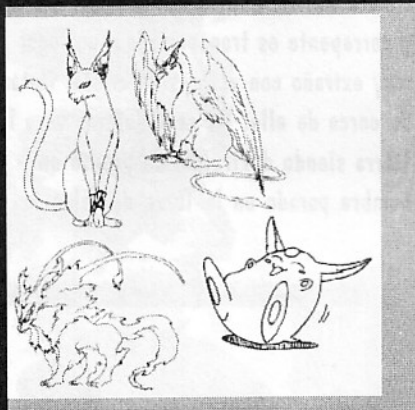
HOUOUJI

U
M
I



RYUUSAKI





habla...

Y en eso ella está de vuelta en el mundo real con una extraña gema roja incrustada en su mano. *Es una prueba de la promesa que es dada a todos aquellos que ven al hada*, de acuerdo a la voz, si consigue darle brillo eterno, entonces su deseo será cumplido.

En ese momento una extraña nube se forma alrededor de la Torre de Tokio presagiando la aparición del gran mago Guru Cleph y luego otro gran terremoto.

Después de la sacudida, Hikaru, Umi y Fuu ven como toda la gente empieza a desaparecer, no tienen idea de lo que está pasando así que empiezan a caminar por las desoladas calles de Tokio. Cuando se encuentran con Guru Cleph (al que Hikaru había visto parado en la Torre antes) quien les dice: "He venido de Céfiro, hay fuerzas en Céfiro que quieren destruir este planeta". Pero antes de que puedan entenderlo, una mujer misteriosa

acompañada por su gato aparece, ella es Alcione (a.k.a. Alanis), aquella que controla los monstruos y criaturas de Céfiro. Ella ataca con su magia y cubre con una intensa lluvia de hielo todo Tokio, entonces Guru Cleph se enfrenta a ella, pero Alcione llama a su mashin (aquí se les llamó genios, y ahora en la OVA creo que todos tienen uno) y Guru Cleph ya no puede hacer nada para detenerla.

En esto Guru Cleph le dice:

"Si deseas salvar a tu planeta, debes pelear contra los genios de Céfiro. Aquel elegido por Mokona debe despertar a los tres genios que están durmiendo en la Tierra". En ese momento un tenebroso castillo aparece sobre la Torre de Tokio...

Hikaru y las otras se ven envueltas en una batalla sin tener la más mínima idea de lo que está pasando, sin saber el verdadero propósito de Céfiro ni donde encontrar a estos genios.

Lo que podemos apreciar en el opening

FICHA TECNICA

VOCES:

- Hikaru Shidou : Hekiru Shiina.
- Umi Ryuuzaki : Konami Yoshida.
- Fuu Hououji : Hiroko Kasahara.
- Lantis/Zagato : Juurota Kosugi.
- Mokona : Yuri Shiratori.
- Princesa Esmeralda/Aguila : Megumi Ogata.
- Cleph : Nozomu Sasaki (ahora por fin creció).
- Alcione : Yuri Amano (con una linda mascota).
- Ascot : Minami Takeyama (se encogió de nuevo).
- Ferio : Takumi Yamazaki (y ahora usa magia).

DIRECTOR:

Toshiki Hirano (Iczer-One, Vampire Princess Miyu).

DISEÑO DE PERSONAJES:

Nuevo por Megumi Monnoen, a diferencia de la serie que fue Atsuko Ishida.

DISEÑO DE MECHAS:

También nuevo e impresionante por Michitaka Kikuchi (Silent Mobius, Compiler).

1997 CLAMP, KODANSHA LTD., POLYGRAM KK, TMS-KYOKUICHI CORP.





un traje blanco y además es el hermano de la princesa Esmeralda, luego aparece Guru Cleph en la torre de Tokyo y a un costado de la torre esta Latis mirando a Guru (no se sabe si es bueno o malo).

En eso aparece Alanis, quien cuenta con un genio, algo parecido al genio de Esmeralda pero de color negro (Bien bacán el Robot), luego se enfrenta con Lucy quien tiene a Rayearth en forma de un perro de fuego, en eso Anaís y

Marina miran asustadas y tras la escena del cerezo aparece el logo de

de las ova's es a la tierra desde el espacio, luego se ve a Tokyo, en eso aparece Lucy haciendo gimnasia, Marina caminando con algunas amigas del colegio, Anaís frente al piano practicando sus clases de rutina.

Luego aparece el árbol de Cerezos y el bichito blanco entre la multitud, saltando y saltando (y no va a ser).

Tras esto se ve a Sagato con una imagen total y completamente sombría y hasta diabólica, a su lado se encuentra la princesa Esmeralda pero en la versión adulta, besándole las manos a Sagato en un estado de completa sumisión.

El ambiente refleja una completa oscuridad desde las paredes del palacio hasta la vestimenta de los personajes, una de las curiosidades de esta primera ova es que podemos apreciar a París como uno de los enviados de Sagato a destruir la tierra, contando además con un aspecto maniático o algo por el estilo) como podrán apreciarlo en la contra portada.

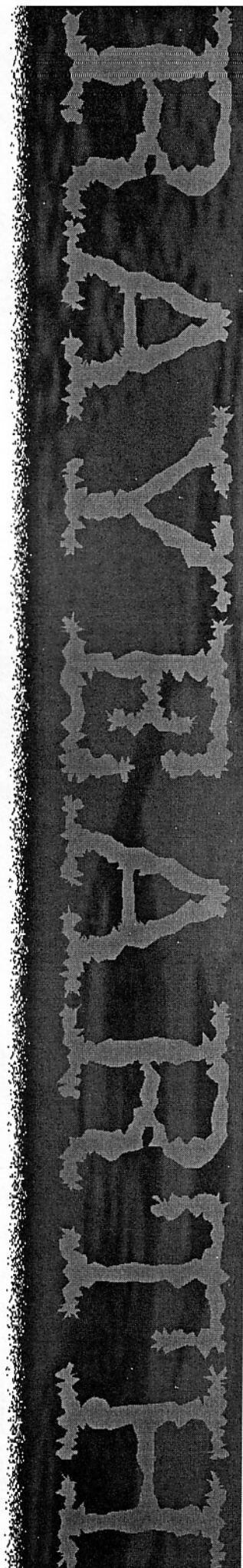
También podemos apreciar a Aguila con

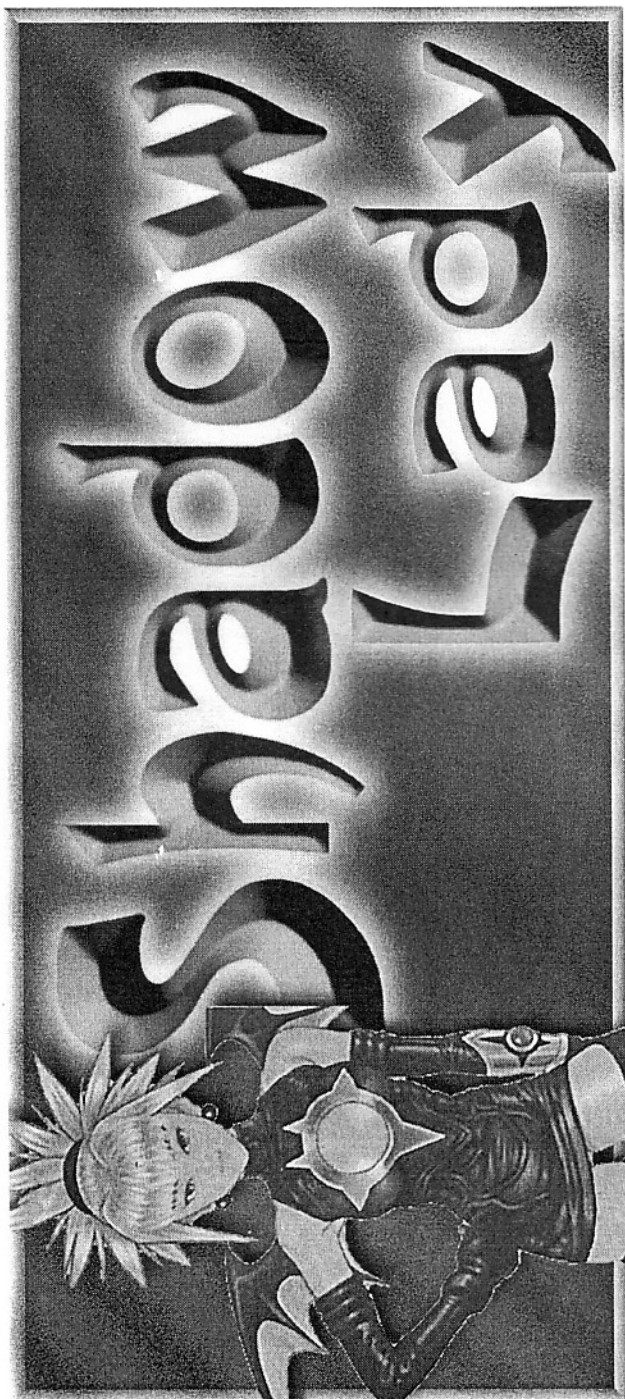
Rayearth que esta vez es rojo y no tiene la espada incrustada.

Por lo que he visto en los gráficos y el video del preview, lo que viene es muy bueno. Los mechas son increíbles, la música es preciosa y Lantis y Guru Cleph están muy lindos.

Espero no más que la historia sea lo que promete ya que, como es bien sabido, las historias de Clamp no tienden a tener buenos finales, mas que nada son tristes y frustrantes como X y RG VEDA, ojala este no sea el caso.

Más adelante les brindaremos más información de las OVA'S, apenas podamos obtener los laser de las mismas.

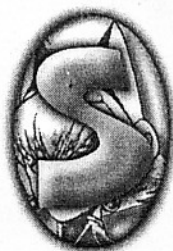




✍ Por: Marcos Sánchez

SHADOW LADY

UNA BATICHICA MUY ESPECIAL



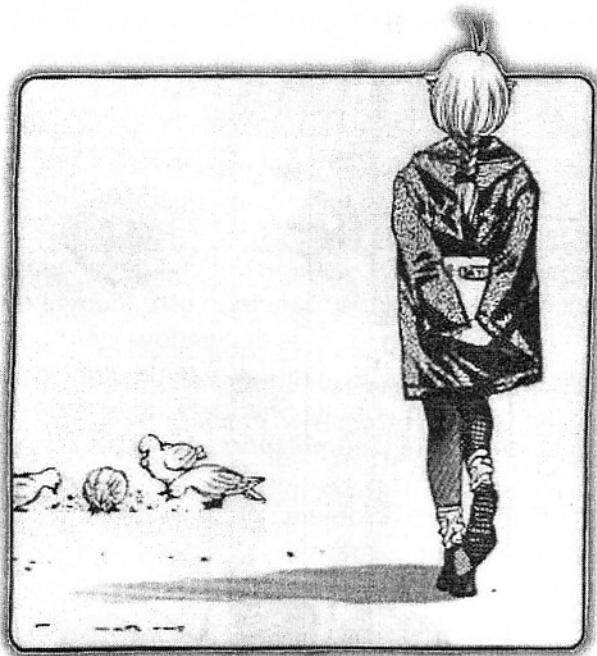
Shadow Lady es una obra realizada por el conocido Masakasu Katsura (Vídeo Girl AI y DNA), en esta obra el autor recrea todo un mundo en donde hasta el personaje principal asemeja algunas características conocidas en Batman (claro sin llegar a copiarlo), la historia nos presenta a Aimi una chica tímida a más no poder pero con un secreto muy singular. La combinación del humor, las peleas y el amor hacen de esta obra algo especial para recordar.

Cuando el sol se oculta y la noche cae en Grey City aparece Shadow Lady...

ORIGENES



Shadow Lady sólo existe en Mangas hasta el momento y se encuentra dividido en tres historias diferentes, la primera apareció en la V Jump, en un formato a todo color (Increíble, verdad..), la obra está ambientada en una ciudad gótica con aires medievales, la historia nos trae a la vida de una chica muy dulce y tímida, que gracias a un juego de sombras para los ojos se transforma en la increíble Shadow Lady, una ladrona que es toda una leyenda en la ciudad y que se enfrenta con el multimillonario ... (Bruno Díaz, no lo creó) Sam Rain, quien busca destruir un bosque cercano a la casa de Aimi (Shadow) para luego construir en el mismo lugar un parque de diversión que le traiga jugosos dividendos económicos.



La segunda Historia nos trae a Aimi Kamori y Maito Bonda de niños, donde Aimi está enamorada de Maito y no sabe como decirle, además nos presenta el verdadero origen de Shadow. Y quien creen que le dio el juego de sombra, pues ni más ni menos que su abuelita que al verla deprimida y taciturna le dio este valioso delgado expli-

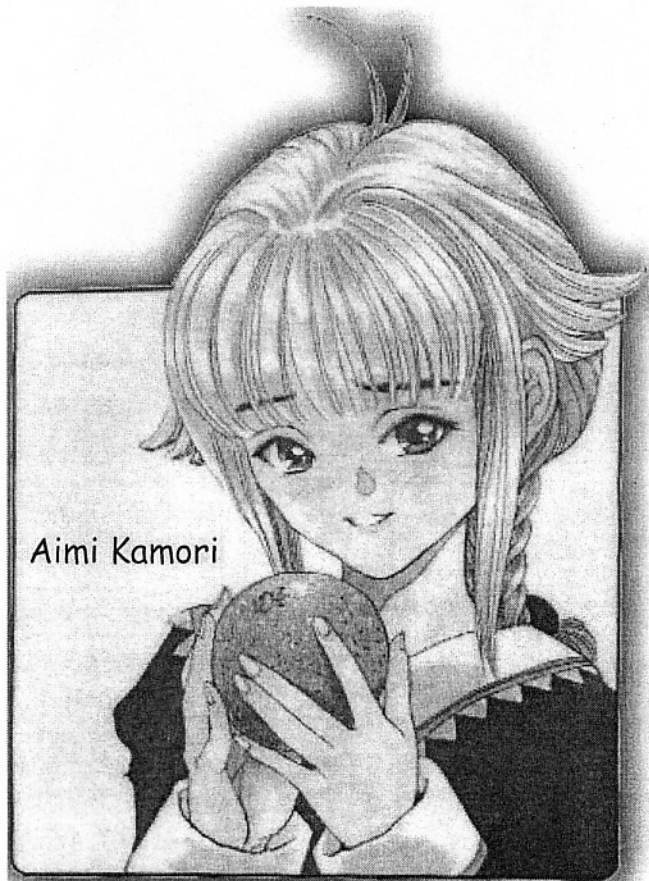
cándole los extraños poderes que contenía.

La tercera historia y la más importante apareció en Shonen Jump en 1995. Todo comienza en una ciudad llamada Grey City, donde viven Aimi y Demota (el infaltable compañero de aventuras, y que además se transforma en un pequeño murciélago) .



Bright Honda

Shadow Lady es la ladrona más buscada por sus múltiples fechorías, que si bien es cierto no son de mucha monta, causan uno y mil estragos especialmente al inspector de la ciudad Doli, quien dicho sea de paso se maneja un lock a lo super saiyan, todas las travesuras de Shadow Lady continúan hasta la aparición de un nuevo y singular personaje Bright Honda, un chico de 25 años que llegó a la ciudad para arrestar a Shadow Lady, este chico es un ingenioso si de inventos se trata, y los usa para intentar atrapar a Shadow, pero a veces



Aimi Kamori

suele ser algo despistado. Aimi queda enamorada de Bright, pero da la casualidad que el esta enamorado de Shadow, siendo su mayor deseo atraparla y regenerarla para así estar con ella.

Entre tantas y tantas aventuras merece mencionarse la vez en que el inspector Doli con la ayuda de sus oficiales estuvo a punto de atrapar a Shadow y con malas mañas y digo con malas mañas, porque al acordonar «El Templo del Amor», lugar de una de las fechorías de Shadow, al quedar atrapada decide saltar al vacío para salvarse, pero resulta que había una trampa que consistía en un tendido de cables con puntas que la atraparon y de paso le iban arrancando el traje de Shadow (para satisfacción de todos los espectadores), y tras una hábil maniobra que le permitió regenerar su traje logra salir triunfante e ilesa.



Shadow tenía la peculiaridad de mandar mensajes a la policía, advirtiendo el próximo lugar de sus robos, y como sabía que no la atraparían lo hacía sin el menor temor.

El Romance, la aventura y la acción asoman en esta obra, como características de su autor Mazakasu Katsura, una de las escenas más jocosas que se pueda recordar fue la oportunidad en que Shadow le pinta los ojos al Inspector Doli, quien luego de breves instantes y tras una transformación asombrosa se convierte en Shadow Lady o debería decir Shadow Man..?



La pelea entre Shadow Cat y Spark Girl (Raim Hosokawa)

Las aventuras y los enredos se siguen dando hasta la aparición de Raim Hosokawa, una ex compañera de trabajo de Bright y fuerte rival de Aimi (en el amor claro esta), Raimu enamorada de Bright y al conocer sus intenciones con Shadow decide enfrentarse con ella por el cariño de Bright, para ello decide convertirse en «Spark Girl» y se enfrenta a Shadow, Raim usa algunos trucos de cables para moverse más rápido que Shadow, logrando ponerla en aprietos, su objetivo principal era desenmascarar a Shadow delante de toda la ciudad y así humillarla, para todo esto Raim le quita la sombra negra de los ojos de Shadow, pero ella había tomado sus precauciones y tenía otra capa en los ojos (era la sombra de Shadow Cat), y al final resulta vencedora y humillando a la «Spark Girl».

Pero el verdadero problema no empieza aún, hasta que aparecen unos mensajeros del «Demon World» quienes amenazan llevarse a Demota si Shadow no los ayuda a recuperar las 5 bolas mágicas que han caído en la tierra y que contienen 5 poderosos



Demota

demonios que podrían destruir la tierra, por lo tanto hay que encontrarlos antes que despierten.

Algunos de ustedes se preguntarán y ¿Qué dice a todo esto Akira Toriyama (Dragón Ball) ?, pues les diré que nada ya que Toriyama es pataza con Katsura y le perdona alguno que otro plagio por allí, son tan amigos que a veces juegan juntos en la casa de Toriyama (¡que buena vida!), y adivinen quien resulta ganador, pues el bueno de Katsura, ni los super saiyanes pueden salvar a Tori de la derrota.



Inspector Doli

Bueno retomando la historia una de las bolas que contienen a «Medu» (convierte en piedra a las personas) es robada por Klein un respetable hombre de sociedad, tras despertar Medu y tras la muerte de Klein, ella es acusada de matar a Klein, tras una lucha feroz con Medu, Shadow cae derrotada y es convertida en piedra, pero Medu la perdona por su valentía y la vuelve a la vida.

Tras la búsqueda de las demás bolas y la aparición de un poderoso monstruo que se come a Medu, y de paso con todas las ganas de destruir la tierra, tienen un encarnizado enfrentamiento con Shadow, ella en un desesperado esfuerzo logra derrotarlo.

Más tarde Shadow es recogido en los brazos de Bright, un mes después Bright siente extrañar las persecuciones y la presencia de Shadow, en eso dos sombras surcan la noche de luna (Shadow y Demota han vuelto).

LOS TOMOS DE SHADOW LADY

El primer tomo nos cuenta desde el inicio hasta la aparición de Raim



El segundo tomo, nos relata desde la aparición de la Spark Girl (Raim) hasta la aparición del primer demonio llamado Medusa

El tercer y último tomo nos relata la búsqueda de las demás bolas mágicas y un final que tiene para continuar.



LAS TRANSFORMACIONES DE SHADOW LADY



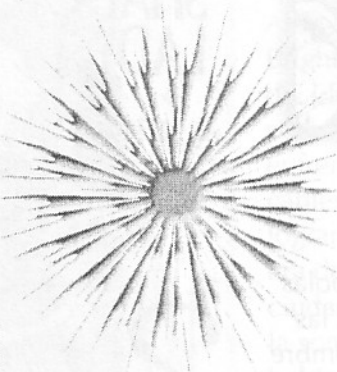
SOMBRA AZUL Bird Shadow
Este traje le da la capacidad de volar, la uso en una de las huidas del inspector.



SOMBRA NEGRA Shadow Lady
La más audaz, además de ser el traje oficial y la más usada.



SOMBRA ROJA Cat Shadow
La más ágil y felina, unas cuantas veces la uso como en la batalla con la Spark Girl.



SOMBRA AMARILLA Bunny Shadow
La más veloz, la uso en una lucha con Bright.

Bien este es el final de Shadow Lady espero que les haya gustado, sin lugar a dudas los invito si esta dentro de sus posibilidad comprar los tomos de Shadow Lady, actualmente la editora Norma (española) a traducido esta obra y se encuentra en tres tomos recopilatorios, esto es todo hasta la próxima...

BAKURETSU HUNTER



POR LA DULCE REI

Quién iba a pensar que una buena historia surgiese por las ganas de beber de su creador y sobretodo con la plata de otros(?). Aunque parezca raro ese fue el comienzo de BAKURETSU. Según su creador SATORU AKAHORI quien un día quiso tomarse unos tragos pero no con la suya, aceptando una cita que le habían propuesto unos editores a cambio de tomar gratis y así entre copa y copa acabo creando en una noche la historia que fue la base para el primer tomo.

Luego los editores le propusieron que podía tomar gratis cada mes si trabajaba creando el manga, cosa que acepto gustoso y el encargado de ponerle el dibujo a

esta divertida historia seria RAY OMISHI (y personalmente creo que hizo un buen trabajo).

Ahora SATORU AKAHORI no es uno del montón, él es un guionista altamente creativo y entre sus trabajos tenemos a : Lamune & 40, Combustible Campus Guardress, Saber Marionet J, Maze, etc. (las 2 ultimas se las recomiendo pues son muy graciosas).

El manga de BAKURETSU HUNTER es publicado por la editorial Media Works, actualmente cuentan con 7 volúmenes y los encargados de elaborar el manga son: SATORU AKAHORI (guión) y RAY OMISHI (dibujos). Pero eso no es todo, en España el Planeta De-Agostini ha sacado el manga en español bajo el nombre de "CAZADORES DE MAGOS" (lo que nos hace mas fácil de conseguirla).

BAKURETSU, como toda historia de éxito se llevó a la televisión y se transmitió en una serie de 26 episodios, pero actualmente esta

siendo continuada en OVAS dirigidas por HIROYUKI KAWASAKI.

Y aquí les va un dato, se dice que AD Vision (importante editora americana de anime) ha adquirido los derechos de esta serie para editarla en USA.



LA HISTORIA

Se inicia en el continente de Spurna donde los magos así como el gobierno controlan y explotan al pueblo, pero existe un grupo secreto que esta encargado de hacer justicia siendo su misión acabar con la tiranía, ellos son





Bakuretsu Hunter.

Inicialmente son 3 los personajes principales : Tila, Carrot y Marron ; luego se les unen Chocla y Gateau, con lo que esta completo el equipo.

La encargada de encomendarles las misiones a este grupo es BIG MAM (quien es la líder de la comunidad estrella) y tiene como emisaria a DAUGHTER (ella es la última de las "personas aladas" a la que Big Mam salvó del exterminio de su raza) a ella le divierten las proposiciones de Carrot y a veces suele ayudarlos en algún trabajo. Pero Big Mam siempre esta al pendiente de estos chicos y es por ello que cuenta con otros guerreros para que los ayuden, es así que tenemos a MILFY YU, un cazador que viste y actúa como mujer(?):

le gustan Tila y Marron pero se ha encariñado con Carrot al que le encanta jugarle bromas pesadas. Luego tenemos a los CABALLEROS JAZ que son muy poderosos y conforman la guardia personal de Big Mam.

Ahora ustedes dirán, ¿ y quién es el malo de la historia ? pues nada menos que ZAJA TORTE, quien era el brazo derecho de Big Mam y que por diferencias ideológicas (aunque parece que hubo algo más...) se separaron y ahora es su principal enemigo.

PERSONAJES

TILA MISU

Normalmente la vemos con un largo abrigo rojo y unos grandes lentes de sol y tiene la apariencia de una niña, pero al transformarse cambia radicalmente convirtiéndose en toda una super mujer que utiliza como arma un látigo (que controla muy bien) y además conoce la magia, en especial los conjuros de sanación.

Ella está enamorada de Carrot, pero le cuesta demostrar sus sentimientos y suele perder la paciencia cuando este corre tras una chica, por eso lo frena siempre con algún golpe.

CARROT GLASE

Este chico es un perverso de primera ya que corretea a cualquier chica que se cruce en su camino. Como arma utiliza una espada y aunque de apariencia no es muy fuerte, lo interesante es que en su cuerpo se encuentran los genes de 12 bestias



CHOCOLA MISU



TILA MISU

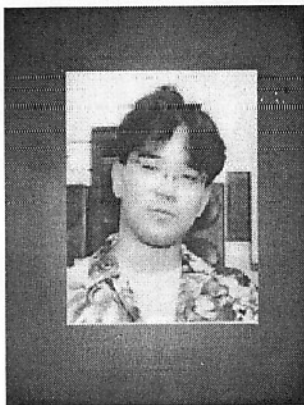


MARRON GLASE



CARROT GLASE

BAKURETSU HUNTER



BAKURETSU HUNTER

míticas y cuando le lanzan un conjuro mágico se transforma en una bestia incontrolable que solo Tila es capaz de dominar con su látigo (Azótame!!).

MARRON GLASE

Es el hermano menor de Carrot (aunque no lo parece) y es el más cuero del grupo (^-^). El domina la magia oriental y es totalmente diferente a su hermano, es más tranquilo y reflexivo (aunque a veces Carrot le hace perder la paciencia).

Marron quiere mucho a su hermano ya que cuando él era pequeño Carrot lo salvo de unos niños que lo molestaban mucho, por eso decidió ser fuerte como su hermano y aunque Carrot le hace pasar vergüenza por su

comportamiento, suele protegerlo como una fiera cuando le hacen daño.

CHOCOLA MISU (CHOCOLA = CHOCOLATE)

Es la hermana de Tila y ambas crecieron junto a los hermanos Glase. Ella está totalmente enamorada de Carrot (al que suele llamar "Darling") y es mas abierta en demostrar sus sentimientos, tanto así que tiene la costumbre de desnudarse en presencia de Carrot, cosa que exaspera a su hermana. Como arma utiliza un fuerte cable de acero y también suele transformarse en una super mujer (sino vean los gráfico) generalmente cuando Carrot se encuentra en problemas.



GATEAU MOKA (GATEAU = KEKE)

Es el más fuerte del grupo y posee un cuerpazo (muy interesante chicas), cada vez que puede le gusta hacer poses de fisicoculturista ya que se considera muy guapo y perfecto. Gateau aprecia mucho la belleza y aunque suene raro, no le importa si es la de Marron o Tila



BAKURETSU





+ NOTA : Algo que cabe resaltar de esta historia es que la mayoría de los personajes llevan nombre de comida , como ejemplo de ello más adelante aparecen personajes como: Potae chip, Salad chip, Jiji, etc.

MERCHANDISING Y ALGO MAS...

Como toda serie popular Bakuretsu Hunter cuenta con una gran variedad de merchandising como son : Peluches de los personajes, posters, postales, polos y un largo etc. Además en cuanto a música Bakuretsu tiene 8 producciones, entre cd y singles, todas bajo el sello King Records. Cabe mencionar que la popular Megumi Hayashibara (Ranma 1/2) es la voz de Tila en el anime y participa cantando en algunos de los singles

(personalmente les recomiendo el opening y el ending que son

muy buenos) .

Una buena noticia para los fans de esta serie es que la compañía

diferentes opciones : Combatir, defenderte, correr y ataque especial. Pero por ahora sólo se encuentra en japonés.

Bueno espero que les haya gustado y ya saben que tienen una nueva opción muy divertida para ver en anime.



Banpresto ha lanzado este año el videojuego de Bakuretsu, que es de tipo aventura y esta basado en el anime, tiene dos modalidades de juego como historia, en la que tienes que hablar con la gente y conseguir información y el modo combate en el que te presentan 4



BAKURETSU HUNTER

SUSCRIPCIONES

MANGA EXPRESS

OFERTA

Tarifa Local S/. 45.00

Tarifa a Nivel Nacional S./ 63.00

ESTA OFERTA ES POR 6 EJEMPLARES INCLUYENDO EL SIGUIENTE NUMERO TOTALMENTE GRATIS!!

PARA SU MAYOR COMODIDAD EL DEPOSITO LO PUEDE REALIZAR EN EL "BANCO CONTINENTAL" A LA CUENTA 0163-3-0100010337, ENVIANDO LA BOLETA DE DEPOSITO CON REGISTRO DE CAJA, ADEMAS DE SUS DATOS PERSONALES, TELEFONO, DIRECCIÓN Y EDAD AL TELEFAX: (1) 433-6810

Horario: De Lunes a Viernes de 9:00 am a 12:00 y de 2:00 pm a 6:00 pm

Los precios incluyen envío, para mayores consultas acercarse a Caballo Rojo de San Isidro Av. Camino Real 485 - Stand 24 o llamar al teléfono 4210418 - 9772652 - 4730216

* Debido a la gran demanda esta oferta será ampliada hasta el 14 de enero de 1998



Número 1

Reseña del Manga y Anime
Especial de Saint Seiya
Armitage III
Tekken 3
La segunda Ola del Manga
Como cobran vida los dibujos

Número 2

Sailor Moon
La Segunda Ola
Evangelion
Dark Angel
King Of Fighter 97
La Ciudad Muda (Historieta)



Número 3

Macross Plus
You're Under Arrest
Especial de Hentai
Golden Boy
I's (Lo último de Katsura)
Fatal Fury
Manga y Anime
La Caperucita Roja (historieta)



Número 4

Macross 7
Maze
Ghost in the Shell
Ranma 1/2
Appleseed
Khan (Historieta)

EJEMPLARES ATRASADOS

Al mismo precio S./ 8.00

JULIO # 1

AGOSTO # 2

SEPTIEMBRE # 3

PEDIDOS Y CONSULTAS :

Telef : 4730216 - 9772652 - 4732863

Telefax: 433-6810

Ventas al por Mayor en Av. Mexico 1337

De Lunes a Sábado de 8:00 am a 6:00 pm

Mayor información en los teléfonos de Consultas.

EL HAZARD

LAS OVA'S

e En la escuela Shinonome acaban de descubrirse ruinas de una antigua civilización, pero lo que esto depara para los estudiantes Makoto, Jinnai y Nanami, y a Fujisawa sensei, es incierto. Jinnai considera a Makoto su gran rival en la vida (Makoto preferiría que fuesen amigos), por lo que le tiende una trampa. Como sea, los ya mencionados se encuentran solos en la escuela cuando una luz extraña parece paralizar todo, excepto a Makoto. Makoto se dirige a las ruinas, donde se abre una especie de cápsula de donde sale una chica. La chicase hace llamar Ifurita, y dice haber esperado mucho tiempo para reencontrarse con Makoto, pero no hay tiempo, debe mandarlo a El-



Hazard antes que sus poderes se debiliten más. Antes que pueda reaccionar, Makoto y los otros van a parar a un mundo de fantasía.

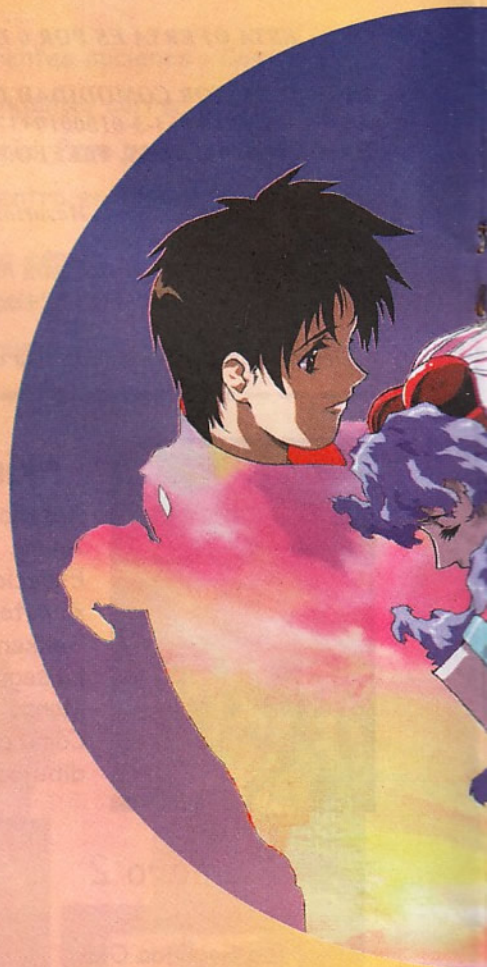
De aquí en adelante la historia gira en torno a la guerra entre la Alianza y el Imperio Bugrom (los Bugrom son unos seres como insectos). Del lado de la Alianza tenemos a Makoto y Fujisawa (quien a ganado una super fuerza, pero sólo cuando deja de tomar y fumar), que rescataron a la princesa de Roshtaria, Rune Venus; mientras que Jinnai convence a Diva, la jefa de los Bugrom, de que es un enviado de dios que los llevará a la victoria - Nanami, bien gracias, trabajando de mesera en el medio de la nada-.

La princesa Fatora, hermana de Rune, fue raptada, lo que no debe saberse y, dada la casualidad de que Makoto se parece mucho a ella, lo tenemos personificándola. Esto da pie a muchas situaciones graciosas, entre ellas la aparición de Arielle, una chica que resultó ser la amante de la princesa.

Ante las victorias de los Bugrom (aunque loco, Jinnai sabía de estrategia), la Alianza se ve presionada a utilizar el Ojo de Dios -algo así como la Estrella de la Muerte- para lo que se necesita de las tres sacerdotisas del monte Muldoon -además de la presencia de Fatora, lo que se verá luego-.

Sin más preámbulo, Makoto, Fujisawa y Arielle se lanzan a la aventura.

Luego de algunos incidentes, encontrarán a las tres sacerdotisas: Meeze Mishtal,



The Magnificent World



Afura Mahn y Shera Shera, asociadas respectivamente al agua, viento y fuego. Mientras que Meeze se enamora de Fujisawa desde un principio, Shera Shera estará en competencia con Nanami por Makoto, pero dada la personalidad agresiva de Shera...

Las sacerdotisas parecen no querer dar su apoyo, pero luego cambian de parecer al enterarse que Jinnai piensa despertar al demonio Ifurita (que ya sabemos quién es). La cosa se convierte en una carrera por llegar hasta Ifurita primero, lo cuál logra

Makoto, pero desafortunadamente es Jinnai quien despierta a Ifurita. Ella debe reconocer como su amo a quién tiene la llave (la llave es como un bastón que ella utiliza como arma, pero también sirve para darle cuerda -no pregunten-). Ifurita puede duplicar cualquier ataque que lanzan contra ella, por lo que el grupo se ve incapaz de derrotarla y se retira, no sin que Makoto pueda ver algo de su memoria (adquirió el poder de sincronizarse con las máquinas del antiguo El-Hazard -parece que la civilización antigua era tecnológicamente bastante avanzada, pero terminó destruyéndose-).

Eventualmente Ifurita ataca el palacio, pero aunque derrota a las tres sacerdotisas se retira al no saber que hacer ante Makoto, que parece querer ayudarla. Para esto, Fatora que había estado en poder de la tribu Fantasma (gente de

SHERA,
AFURA,
MEEZE



piel azul que quedó atrapada en este mundo por culpa del Ojo de Dios), es capturada por Jinnai y llevada a su nueva fortaleza. Ahora se trata de rescatar a Fatora, lo cual se logra después de una gran batalla, además de que Makoto logra liberar a Ifurita del control de Jinnai.

De vuelta en el palacio, todo está listo para utilizar el Ojo de Dios, pero un circuito puesto por la tribu Fantasma hace que este se salga de control -su idea es utilizar el arma para volver a su mundo-. Ante este problema y un ataque final de Jinnai, ¿estarán a tiempo de salvar a El-Hazard? -al menos ahora tienen a Ifurita de su lado-.

El final, que no vamos a contar, es bastante bueno, porque realmente completa la serie, dándole sentido al inicio, pero dejando la posibilidad de contar más historias (como se dará en la segunda serie de Ovas). Además tiene una historia romántica que sí llega a completarse (no es Tenchi en perpetua duda).

EL HAZARD

TELEVISION

Para bien o para mal, El-Hazard sufrió el síndrome Tenchi, o sea su transformación a serie de televisión con un argumento distinto del original. Supongo que la idea era la de concentrar aquello que más gustó de los Ovas, al mismo tiempo que se aprovechaba la expansión del número de capítulos para ahondar en los personajes. Tal vez algo de esto se logró, pero habría que preguntarse a costa de qué.

La verdadera Fatora era antipatiquísima, pero necesaria para el dilema inicial de Makoto y como explicación para Arielle. Sin embargo, Fatora no está en la serie, algo por lo que Makoto podría estar feliz, pero no necesariamente quienes conocen la historia original. Por si fuera poco, Ifurita (aún no me explico por qué) no es la misma que en los Ovas. Para empezar, no se parece en nada a la original en lo físico y, por si fuera poco, ahora su papel es relegado a lo cómico (acaso la Mihoshi de EL-Hazard). Obviamente no se podía esperar la misma relación romántica entre Makoto y ella pero ¡oh! casualidad, la princesa Rune Venus tiene como 10 años menos y está soltera.

Bueno, tampoco se trata de traer la serie abajo, pero algunos de los cambios no son justos. A favor podríamos mencionar la música, con temas excelentes a cargo del grupo Invoice, acompañando secuencias igualmente buenas de apertura. Luego está el simple hecho de ver más de Nanami y Shera Shera, que siguen siendo las mismas. En todo caso, para que sepan de qué se trata, un breve esquema de la serie a continuación:



Ifurita a la vista).

La historia empieza en la escuela Shinonome, teniendo a los ya conocidos Makoto, Jinnai y su hermana Nanami, y a Fujisawa sensei. Jinnai siente la misma rivalidad que en los Ovas hacia Makoto, lo que hace que interfiera con el experimento en que éste trabajaba, dando como resultado fallido el transporte de todos hasta el mundo El-Hazard (nada de Ifurita a la vista).

El grupo se separa como ya se conoce, siendo Makoto y Fujisawa los únicos que se encuentran juntos. Luego de proteger a una joven (ahora sí es una joven) de un ataque Bugrom, se enteran que se trata de la princesa Rune Venus. Tras su visita al palacio de Roshtaria, Makoto y cía. partirán en busca de las tres sacerdotisas que tienen conocimiento sobre el "poder ancestral".

IFURITA DE LA
SERIE



Resulta que las tres sacerdotisas no viven juntas, así que tienen que buscarlas de una en una en sus respectivos templos. Luego

de que Meeze conoce a Fujisawa, se enamora de él. Lo que eventualmente la lleva a decidir buscarlo



en el palacio, pero para esto ella ya se encontró con Nanami y su carrito sanguchero (bueno, no exactamente). Ya en el palacio todos están felices de reencontrarse con Nanami, lo que no les dura mucho porque luego desaparece.

Algunos capítulos después, aparece un castillo volador, del que sale Ifurita, convirtiéndose en



The Magnificent World

aliada de Jinnai. Pero el temor de todos está mal fundado (no sabían que en la serie, Ifurita sólo servía para comedia). Eventualmente Jinnai rapta a Rune Venus, lo que tiene a todos en misión de rescate. Junto con Rune, también está prisionera Nanami, pero parece que logran ganarse la amistad de Ifurita. Una vez que Rune y Nanami



IFURITA DELAS OVA'S

logren escapar, Jinnai furioso, tratará de utilizar el Ojo de Dios para obtener la rendición de la Alianza. Además, algo pasa con Ifurita que parece convertirla en su antigua persona. Sólo entre Makoto y Rune pueden detener el Ojo de Dios, pero qué pasará con Makoto (recuerden lo que pasó con Ifurita en los Ovas).



SEGUNDA TEMPORADA DE OVA'S

Si bien la aparición de la ser de tv de El-Hazard pudo no ser una noticia tan buena como parecía, ahora sí podemos los fans descansar tranquilos, gracias a la aparición de una segunda serie de Ovas, continuando la historia original. Hay que mencionar que el diseño de los personajes ha cambiado poco, no sólo en cuanto a la que visten -lo que es lógico; no íbamos a ver a Makoto, Fujisawa y Nanami, uniformados en un mundo que no es el suyo-, pero también en cuanto a su apariencia -por ejemplo, la manera de dibujar los ojos es igual a la de la segunda serie de tv de Tenchi-. Pero este cambio no importa tanto cuando podemos contar con elementos como la picardía de la serie original: tenemos a Fatora (por supuesto que aquí sí existe) disfrazándose de Makoto para aprovecharse de Shera Shera y Nanami -como si no bastase con Arielle-. Para que no se extrañe a Ifurita (la original), también aparece aquí, ¿pero acaso no viajó a la Tierra? -tendremos que ver cómo contestan esto-. La usual sinopsis a continuación:

Esta es la verdadera continuación de la historia, que empieza en plenos preparativos para la boda entre Fujisawa y Meeze, pero cuando el profe la piensa bien, se da a la fuga, dejando atrás a una novia muy molesta. De aquí en adelante se trata de buscar al sensei, pero mientras tanto, Jinnai y Diva, en búsqueda de un lugar donde reconstruir el imperio Bugrom, se topan con una cueva donde se encuentra una androide llamada Karlia -otra reliquia de las guerras del pasado-. Para pagarle a Jinnai por haberla despertado, Karlia promete



conducirlo hasta el lugar dónde se encuentra oculta el arma más poderosa.

La búsqueda de Fujisawa parece llegar a su fin cuando Makoto y cía. caen en un bosque paradisíaco, donde además del sensei, se encuentran con un anciano, alguien igual a Ifurita, Karlia y Jinnai. ¿Qué pasará ahora? ¿Cuándo veré más Ovas de Tenchi?

Dedicado a todos los que se preguntaron:

PRINCESA FATORA DE LA TV.



¿De dónde salió el poster del primer número?

Hasta la próxima.

HAZARD

katsuhiro otomo

Por: Gabriel Herrera

OTOMO : EL TERRIBLE SUEÑO DEL HOMBRE

Considerado como el mejor dibujante japonés de los últimos años, la figura de Katsuhiro Otomo sobrepasa las fronteras de su isla para contarnos historias acerca de robots y personas con poderes sobrenaturales, aventuras con nervio y arte al estilo oriental .

Un poco de Historia

Katsuhiro Otomo nació en la prefectura de Miyagi en 1954, amante de las historietas desde pequeño declara : «No he estudiado ni arte ni pintura ni ninguna otra cosa ... mi formación es puramente natural '' , ya que en esa época de juventud disfrutaba dibujando a las

personas en los parques y autobuses, en un cuaderno de notas que llevaba a todos lados .

En 1973 realiza su primer trabajo para la revista ACTION, la adaptación de la obra de

prospero

Merimeé

«MATEO
FALCONE''

titulada

«THE
GUN
RE-
PORT''

a partir
de esa

fecha sería colaborador habitual de la revista.

La primera compilación de sus trabajos publicados hasta ese momento fue «SHORT

PIECES'' (1979), este

libro incluye nueve trabajos relacionados con



la vida

de los estudiantes en el Japón Moderno , la historia comienza...

Mas Que Pesadillas :

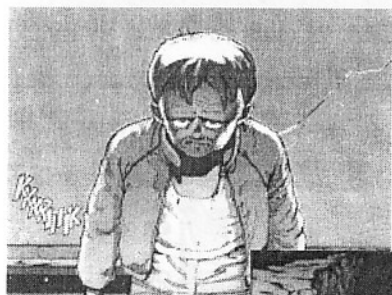
HIGHWAY STAR publicado por FUTUBASHA INC. en 1981, es la segunda colección de relatos cortos que seguiría alimentando la fama del aún novel dibujante .

Las influencias venidas de occidente se deslizan ya desde estos trabajos , su afición por el comic Europeo , especialmente por MOEBIUS - admiración , mutua - se reconoce por la especial planificación de las viñetas y uso muy moderado de las líneas cinéticas, artificio tan usado en oriente.

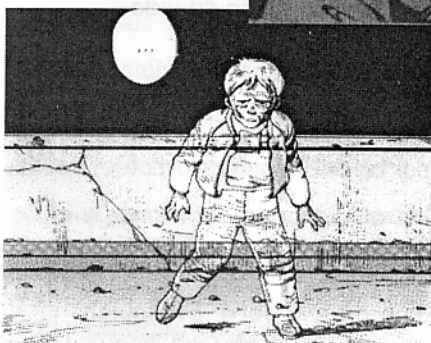




La profusa colaboración en ACTION hace la aparición de Good Weather, segundo álbum en un año con una alucinante portada que evoluciona de un



paraje agradable hasta un collage psicodélico que



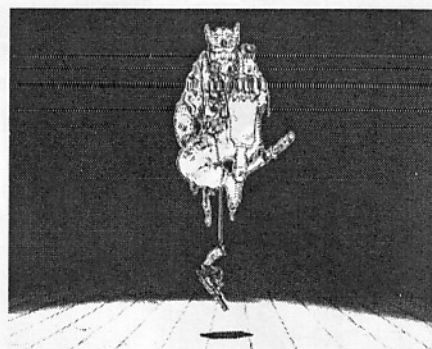
muestra todo un panorama de fobias y catástrofes del ser humano, como Hiroshima, la contaminación y la inestabilidad ecológica, con la tierra como corolario.

Para cerrar el año

Otomo realiza para la Cía. SONY-CBS una adaptación de 21 cuentos y novelas infantiles famosas como LA CENICIENTA, BLANCA NIEVES O MOBY DICK o Moby Dick con el nombre de «HANSEL A GRETEL'', será a fines de ese año que pasa a formar parte de la horneada de dibujantes de la prestigiosa revista YOUNG MAGAZINE.

A ese punto el autor comienza a prepara su primera obra de envergadura, DOMU: A CHILD'S DREAM, titulada por estos lares como PESADILLAS.

La historia es la de un anciano enfrentado a una niña con poderes sobrenaturales, ambientado en el

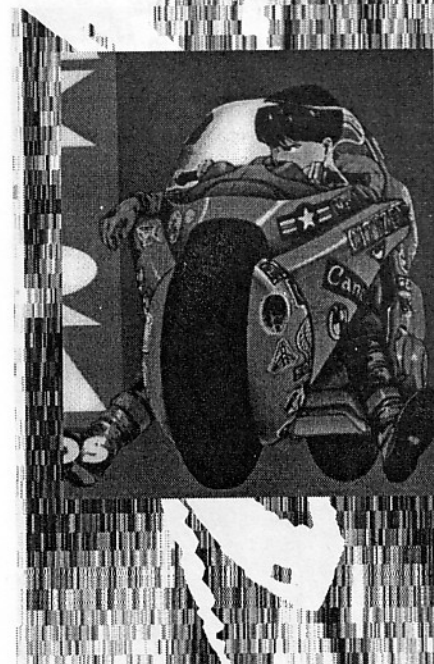
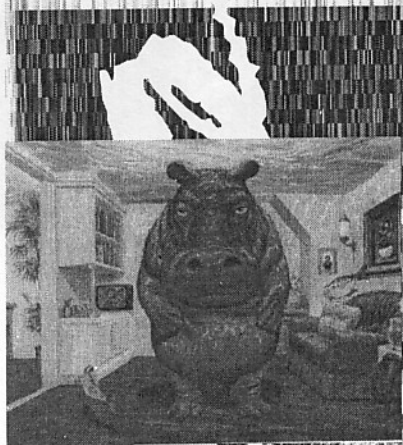


Japón actual de edificios complejos y sobrepoblados.

La conclusión de esa obra llega en 1983 y unida al abandono de un proyecto llamado FIREBALL se cimentarían las constantes que desarrollaría en su siguiente paso: AKIRA.

Antes de comenzar la realización de su obra maestra Otomo dibuja KIBUM WA MO SENSO ó FARAWELL TO JAPAN, escrita por Toshiyiko Yahagi, la trama es narra a través de los ojos de un joven capturado en la guerra soviética a Japón, un resumen de 300 pag. Acerca de la incoherencia de una guerra, el mismo año se publica la cuarta colección de relatos titulados





BOOGIE WOGIE WALTZ

acerca del lado oscuro y salvaje de un Tokio descubierto al mundo como tradicional pero tan salvaje como cualquiera .

MEMORIAS DE MODERNIDAD : AKIRA

En 1982 el número 24 de la revista YOUNG MAGAZINE presenta la nueva obra de Katsuhiro Otomo : AKIRA , la más grande las obras entregadas por un dibujante oriental.

«AKIRA es una historia acerca de dos amigos que dejaron de serlo '' declara el autor , pero basta con darle una ojeada para darse cuenta de que no es así.

Hablar de un argumento tan amplio sería dedicar toda la

revista y eso aún no me es permitido, pero intentemos aproximarnos, sobre todo para aquellos que todavía no han disfrutado de su lectura ...

Estamos en Neo Tokio 35 años después de la III Guerra Mundial, un grupo de adolescentes tienen un accidente con un pequeño niño . Tetsuo, uno de los jóvenes delincuentes es llevado al hospital por una patrulla que vino por el pequeño, hasta allí todo es normal, pero eso no es el comienzo, la verdad del niño es

que pertenece a un proyecto secreto del gobierno que manipula poderes sobrenaturales en personas señaladas.

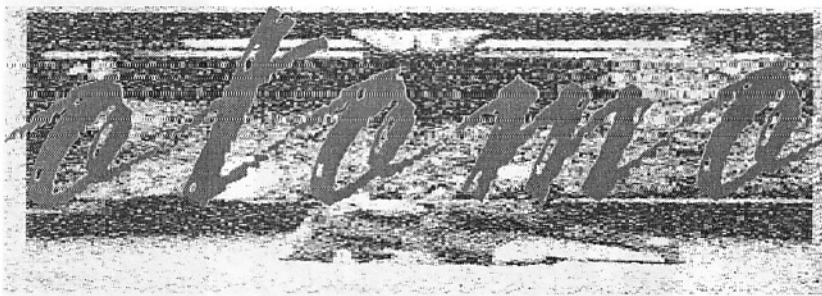
Junto a Kaneda su amigo y líder de la pandilla se involucrarán el misterio llamado AKIRA, al cual se unirán Ryu y Kei, dos terroristas en busca del

proyecto para usarlo en contra del gobierno y el Teniente encargado del proyecto

por el cual daría su vida.

A pesar de que el argumento y los personajes de AKIRA forman parte del imaginario colectivo de los aficionados del Manga y el Anime , siempre habrá que hablar algo de esa obra .Si alguien desató a sus fantasmas sobre un papel , ese es OTOMO, la visión apocalíptica del futuro, el avance tecnológico, la evolución productiva y el control absoluto del poder a través de las máquinas , la búsqueda de la destrucción son parte intrínseca de toda la obra.





La ambición de Otomo de realizar una historia de 1,800 páginas llegó a su fin en 1,988 con más de 2,000 pag., y seis volúmenes compilatorios, reimpresos por MARVEL COMIC, coloreadas por Steven Oliff, lo que llevó al autor a la exportación a tierras Americanas y Europeas.

OTOMO SE ANIMA

El 16 de Julio de 1988, el día en que según el manga comienza la historia, se estrena en Tokio la versión animada de AKIRA, dirigida por el propio Otomo.

Ocho de las mejores compañías de entretenimiento en Japón unieron sus fuerzas para formar AKIRA PRODUCTION COMITEE para llevar a cabo a la pantalla la abundante información de las páginas del manga que aún no finalizaba.

Y el resultado no pudo ser mejor, en dos horas y cuatro minutos los nipones lograron compilar la historia, haciendo un excitante y profundo film que compitió ese año con los mejores estrenos del Mundo, prueba de ello es que los cinéfilos de toda Europa y EE.UU. se volcaron a

las salas para convertir a AKIRA en un film de culto, la leyenda ya estaba formada.

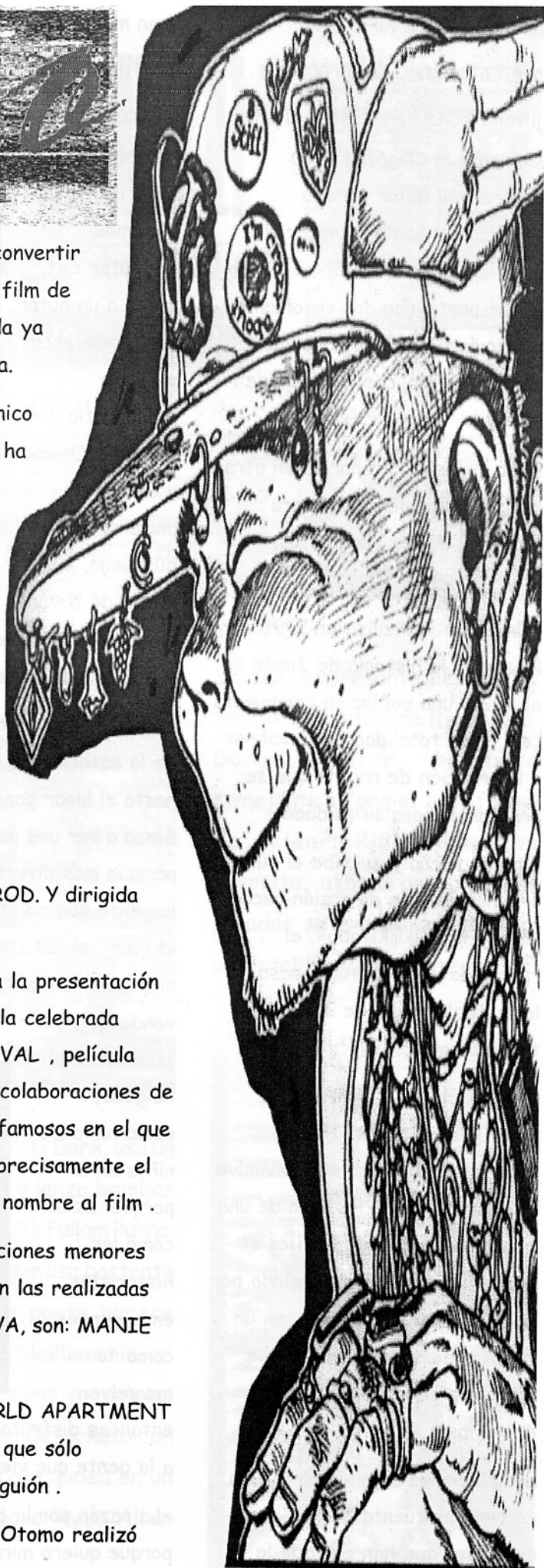
Pero no es lo único que el maestro ha realizado para la pantalla, ya que en 1983 diseñó los personajes para la cinta GENMA TAISEN (GENMA WARS) producida por KODAKAWA PROD. Y dirigida por Taro Rin .

En 1986 realiza la presentación y el epílogo de la celebrada ROBOT CARNIVAL , película compuesta por colaboraciones de varios artistas famosos en el que Otomo realiza precisamente el episodio que da nombre al film .

Otras colaboraciones menores en animación son las realizadas para KODAKAWA, son: MANIE MANIE

en 1987 y WORLD APARTMENT HORROR, en la que sólo colabora con el guión .

En otro punto , Otomo realizó



para la cadena NHK las presentaciones del programa juvenil YOUU en 1983 y al año siguiente la Cía. CM LAND contrata al autor para la realización de dos comerciales para la cámara CANON T70, en el que participan dos visiones muy particulares de dos conocidos elementos bíblicos, el Arca de Noé y la Torre de Babel .

En lo sucesivo diseñaría con otras compañías comerciales para alcohol y aceite para autos.

La quinta participación en animación la realiza en 1995 con Rouyin Z, la historia de Japón en el 2020, una población compuesta casi en su totalidad por ancianos y la creación de robots que se programan para su cuidado .

Otomo diseña y escribe el guión original, pero la dirección recae sobre Hiroyuki Kitabuk, el resultado de la cinta no pasa lamentablemente de ser un trabajo regular .

Con LEGENDS OF MADRE SARAH escrita por Takumi Nagayasu , el autor nos devuelve a su mundo con la historia de una mujer en busca de sus hijos en medio de un planeta desolado por las bombas y las guerras, en un inmenso desierto la imagen se convierte en más que un Apocalipsis.

Las ediciones en nuestro idioma corren por cuenta de los españoles que han editado la

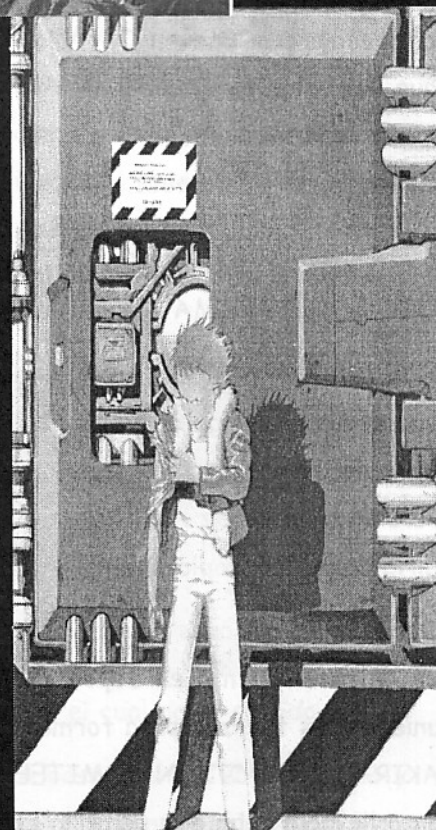
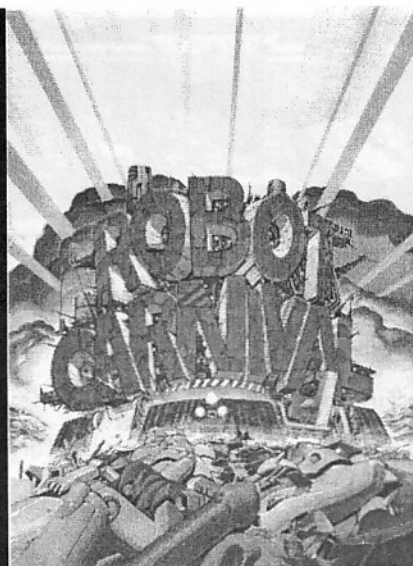
gran mayoría de sus títulos, con una calidad bastante apreciable, así podemos disfrutar de cerca a un autor que, como pocos, plaga su bibliografía con tensión , Otomo

a creado un universo especial de amistad y búsqueda, lucha y desolación en medio de botones y palancas que nos demuestra que estamos muy solos sin nosotros mismos.

«Cuando tenía veinte solía viajar de la estación de Urawa City hasta el lugar donde yo vivía en Ginza a ver una película . Pero me parecía más divertido observar a la gente sentada frente a mi en el tren , si sus zapatos estaban muy gastados entonces sería un vendedor , ó si no era así el tipo sería un hombre

holgado, observar a los niños en el parque. Es así como las historietas emergentes, como te envuelven, entonces disfrutaba más mirando a la gente que viendo la película.

«La razón por la cual ilustro es porque quiero mirar a la gente

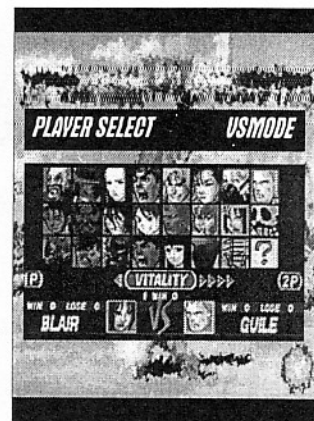


que esta detrás y alrededor mío, rechazo el preciosismo y la artificialidad, amo los lugares vivos comunes, con humanidad.”

STREET FIGHTER

EX-Alpha Plus:

LA LEYENDA CONTINUA...EN 3D!



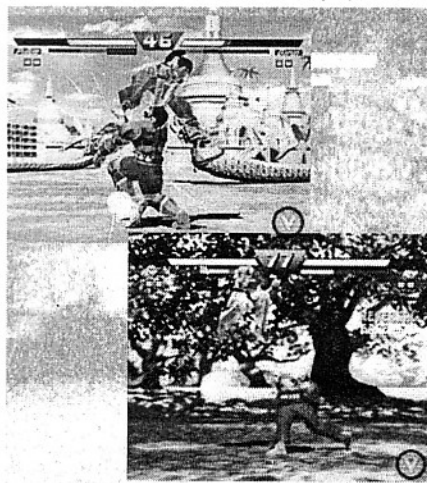
POR: RONIE BARRIOS



Esta no es la primera vez que Capcom ha incurrido en el campo de los juegos en 3D, ya antes lo había hecho con *Star Gladiator*, ahora llega *Street Fighter EX Alpha Plus* (porque le encanta poner esos nombres?); y lógicamente como indica el nombre se trata de la versión en poligonales del clásico *Street Fighter*, esta vez son 26 luchadores que tratarán de vapulear a Ryu y/o Ken.

Sobre los personajes, 10 son de juegos anteriores de *Street Fighter*, ellos son: Ryu, Ken, Zangief, Guile, Chun-Li, Gouki(Akuma), Vega(M. Bison), "Evil" Ryu, Dhalsim, y Sakura. Los nuevos son: Hokuto, una japonesa en un traje estilo samurai,

equipada con abanicos; C-Jack, que asemeja un mafioso, y que usa



un bat de béisbol; D Dark, usa un máscara de gas y lanza bombas (que originales no?); Pullam Purna, una chica árabe que usa bastante las patadas, en parte parece Cammy de SF2; Skullomania, un sujeto vestido como esqueleto; Kairi, el hermano de Hokuto con una cicatriz en ojo, pelea en un estilo parecido a Ryu; Allen

Snider, interesante personaje, también al estilo de Ryu y Ken; Darun Mister, bastante semejante a Zangief en la forma de pelear; Blair Dame, mi favorita, utiliza bastante las patadas, se asemeja a Blue Mary de *Fatal Fury*, bastante rápida;



STREET FIGHTER plus

Garuda, un guerrero samurai; además están incluido "Evil" Hokuto, una versión maligna y poderosa de Hokuto y Cycloid Beta y Cycloid Gamma, que sólo son siluetas que utilizan técnicas variadas de otros personajes.

Además existe la posibilidad de manejar a los caracteres ocultos, pero es necesaria la acumulación de puntos en el Modo Práctica, o si quieren evitarse la molestia, en el Modo Práctica presionen Select, Arriba, Derecha, Abajo, Derecha y Select, aparecerá la

frase "Acá viene un nuevo luchador" en el fondo de la pantalla para confirmar la clave: Evil Ryu,

Evil Hokuto, Cycloid Beta y Gamma ahora pueden ser jugables. (Sólo para Playstation)

Analizando el juego, Street Fighter EX Alpha Plus tiene, para bien o para mal, casi la misma forma de juego que el clásico Street Fighter II New Challengers que todos conocemos. Por un lado, conserva en su integridad la misma emoción, rapidez, fluidez de animación y calidad gráfica que hicieron de Street Fighter II un clásico, además de los personajes. Sin embargo por otro lado...uno se puede preguntar, han pasado varios años desde el Street Fighter (a mi parecer un excelente juego), pero en que ha mejorado Capcom? Indudablemente los movimientos especiales, los golpes técnicos han



aparecido, pero el grado de innovación es mínimo.

Ahora, es verdaderamente emocionante poder apreciar un Ha-



STREET FIGHTER

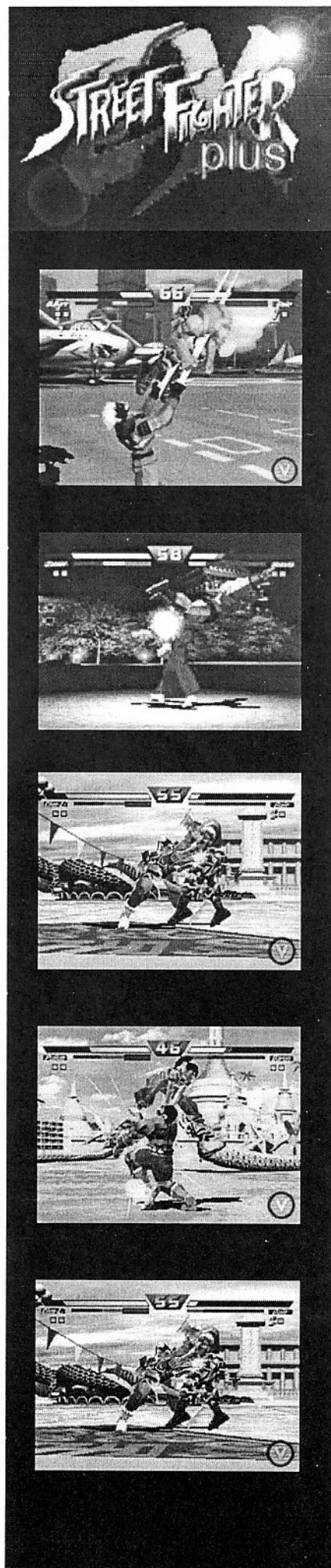
Do-Ken viajar por la pantalla dirigiéndose hacia tu oponente, o acaso ver un Sho-Ryu-Ken enviando al oponente a volar y luego en caída libre hacia el piso (ouch! Eso debe doler). En Toshinden, se intentó hacer algo parecido, parcialmente se logró en Toshinden 3, pero los efectos visuales de Capcom lo superan ampliamente.

Como era de esperarse, la animación es magnífica; hay que admitir que Capcom podría ser un contrincante de peligro en el campo de los juegos en 3D, uno de los aspectos más interesantes es que ya no existen esos saltos kilométricos que aprecian los saltos de Oliver Atton en Campeon, en que uno sentía a su personaje como flotando. En Tekken 2 era bastante notorio, si bien Tekken 3 y King of Fighters '97 esto fue totalmente solucionado. Capcom por su parte en SF EX añade la posibilidad de combos aéreos luego de un salto (ligeramente diferentes a los que aparecían en Xmen vs Street Fighter), estos combos son espectaculares.

La dinámica del juego además se basa en los combos encadenados, pero a diferencia de Tekken, no existen combos predeterminados

(10-hit combo, 4000-hit combo, etc.) sino más se asemeja al estilo de Street Fighter Alpha, es decir cancelación de movimientos. Todo depende de encadenar un movimiento, que NO sea el mismo, en el momento preciso luego de realizar uno previo. Difícil? En realidad no lo es tanto. Sin embargo en SF EX algo realmente devastador ha surgido, ahora es posible **encadenar Super Combos**. Observen este ejemplo: estando en Nivel 3 de la barra de POW, con Ken, primero un Sho-Ryu-Ken, luego un Shoryureppa (Especial #1), a continuación un Shinryuken (Especial #2) y para finalizar otra vez un Shoryureppa. Resultado: un combo espectacular y devastador.

Otra adición interesante al juego son los "Guard Breaks" (Rotura de Bloqueo), se realizan fácilmente, sólo se presiona botón de patada y puñete del mismo tipo a la vez, ejemplo: Patada y puñete fuerte a la vez. Este movimiento es imbloqueable y deja al oponente mareado y listo para recibir golpe. Lo único malo es que el guard break es muy lento y consume un nivel de la barra de POW (consejo: es posible encadenarlo en un combo ligero de modo que el oponente no note



la lentitud del movimiento).

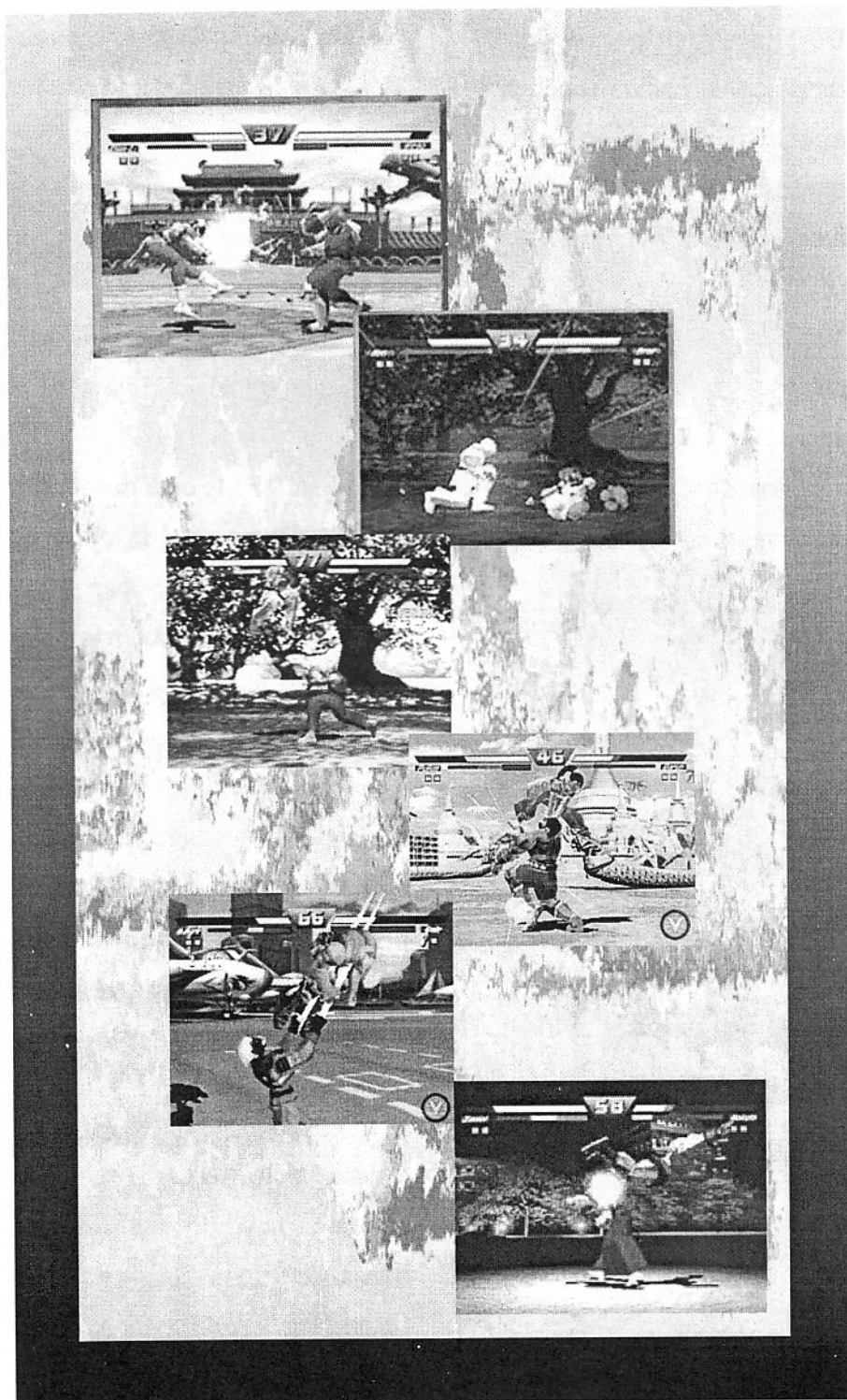
Como es obvio, la gente pide trucos, los movimientos los podrán encontrar en:

http://www.gamefaqs.com/sony/psx/faq/street_fighter_ex_plus_alpha.txt

Cualquier consulta sobre el juego, copia autografiada de este artículo, etc., pueden enviar un email a:

930078@aloe.ulima.edu.pe

En general, SF EX se un juego que si bien cumple con continuar la tradición de Street Fighter (además de continuar siendo rentable para la Capcom) en realidad más bien parece un preludio de lo que se viene, sin duda la siguiente versión de Street Fighter en 3D, será mucho mejor, tomando en cuenta SF EX como el primer intento. Ante competidores como Namco e incluso NeoGeo (que esta también incursionando al mundo 3D con su Samurai Shodown); Capcom deberá mejorar mucho más el estilo de juego y ofrecer innovaciones si es que desea continuar en la tierra de los polígonos.



galería de autores

Por: Carlos Larragán V.



katsushiro Otomo: Se podría discutir si el desembarco internacional de la historieta japonesa habría sido igual sin Akira, pero serían ganas de especular.

Los hechos son inflexibles, y la historia ha convertido a Katsushiro Otomo en la figura crucial del cómic japonés de nuestros días. Otomo nació en 1954, y antes de los veinte años ya estaba publicando

profesionalmente. Su primer éxito es un título de ciencia ficción, Fireball presagia lo que sería su obra maestra, hasta el momento: Akira, se inicia en 1982, y alcanza unas 2000 páginas repletas de esencia Otomo destilada: pandillas Urbanas de jóvenes desquiciados, vastos paisajes de la ciudad degradada, niños con poderes psíquicos devastadores, enfrentamientos cataclísmicos entre fuerzas descomunales. En

1987, Akira se convierte en un lujoso película de dibujos animados que causa conmoción a su paso por las pantallas Occidentales.



Akira, el cómic, es publicado en Estados Unidos por un filial del gigante Marvel (aunque coloreada por profesionales americanos) y los críticos encuentran en ella la coartada que buscaban para saludar al manga triunfante. Elogios

de «popes» universales como Moebius ponen la guinda al pastel. Otomo entra con todos los honores en el Olimpo de los grandes dibujantes mundiales, y tras él arrastra al agazapado cómic japonés. Otomo tiene vocación cinematográfica (Akira fue dirigida por él) y escribe guiones ilustrados por otros dibujantes, como la Leyenda

de Madre Sara (dibujada por Takumi Nagayashu) o ¡Que horros de apartamento! (dibujado por Satoshi Kon). Sin embargo, es el Otomo dibujante el que demuestra una categoría inmensa, dominando tanto el dibujo, que puede ser minucioso y veraz, como la composición y la planificación, donde alcanza raras cotas de brío y talento. Con apenas cuarenta años, Otomo es, claramente, uno de los autores que puede liderar este medio en los próximos años, no ya en Japón, sino en todo el mundo.



autores



m

Masamune Shirow:

Junto a Otomo,
el artista

japonés mejor recibido. De hecho la práctica totalidad de su obra ha sido traducida al español en apenas un par de años. Sin embargo, Shirow no ha conseguido el alcance universal de Otomo y su obra ha traspasado en menor grado las



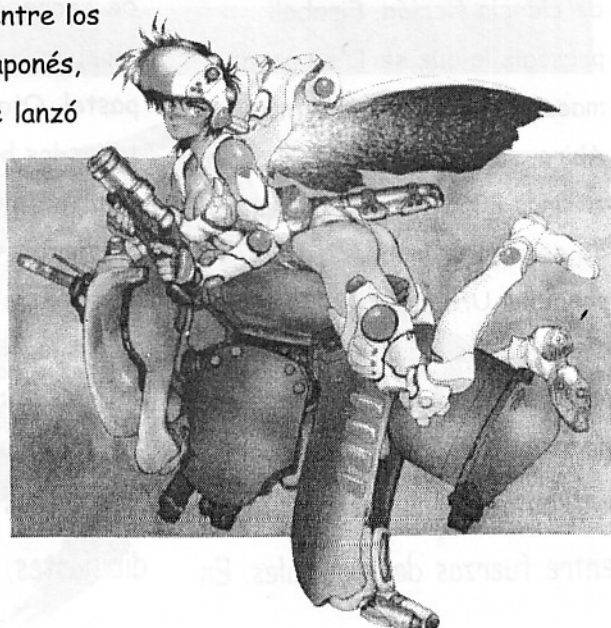
fronteras de los aficionados al manga. Masamune Shirow (este nombre es un seudónimo) es un actor enigmático (no le gusta que le fotografien, resulta esquivo para el público) y poco convencional (dibuja sin ayudantes, aunque esto arruine la

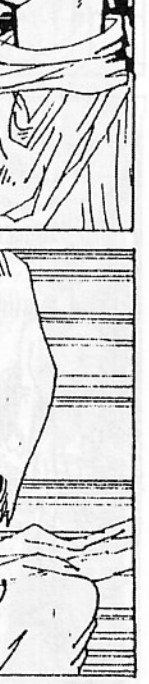
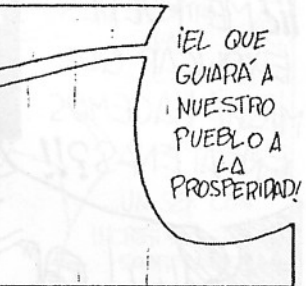
periodicidad de sus lanzamientos) y se ha profesionalizado muy tarde, pues era profesor de Instituto).

Nació en 1961 y su primera serie Black Magic (1983) aparece en un fanzine. Sus famosos títulos posteriores han sido publicados por una pequeña editorial de Osaka, Seishinshan,

cuando la potencia de la industria viñetera se concentra en Tokio. Shirow da la sensación de dibujar lo que le place, cuando le place y porque le place. Sus títulos son populares entre los aficionados al comic japonés, incluso ultimamente se lanzó al mercado el juego para PlayStation Ghost in the Shell, que aparte de ser un buen juego tiene una gran presentación y varias escenas de video impresionantes, vale la pena tenerlo.

En realidad Shirow no es un autor tan asequible. A su favor pesan las flexibles mozuelas que pueblan sus viñetas, su buen ojo para el diseño de maquinarias sorprendentes y un dibujo fluido, de querencia occidental y tan solido en la batalla como en la caricatura. Pero incluso sus más fanaticos admiradores tragan saliva al enfrentarse a sus argumentos que, mezclando religión, ecología, tecnología, ciencia, cibernética, magia y filosofía viene a concretarse en embrollos macizos como una roca.







¡MALDITO
GUIONISTA!

¡NO IMPORTA, AUNQUE
ESTO NO ESTÉ EN MI
CONTRATO, TENGO UNA
MISIÓN QUE CUMPLIR,
EL DESTINO DE LA
HUMANIDAD DESCANSA
SOBRE MIS HOMBROS
Y NADA ME VA
A DETENER!



TA-DA!

¿CÓMO PUEDES
EXPLICAR QUÉ
MICHÍ HACEMOS
EN ATENAS?!!



Y ASÍ NUESTRA FELIZ
PAREJA DE TORTOLITOS
SE FUE A ATENAS...

Y TRES SEMANAS
DESPUÉS...



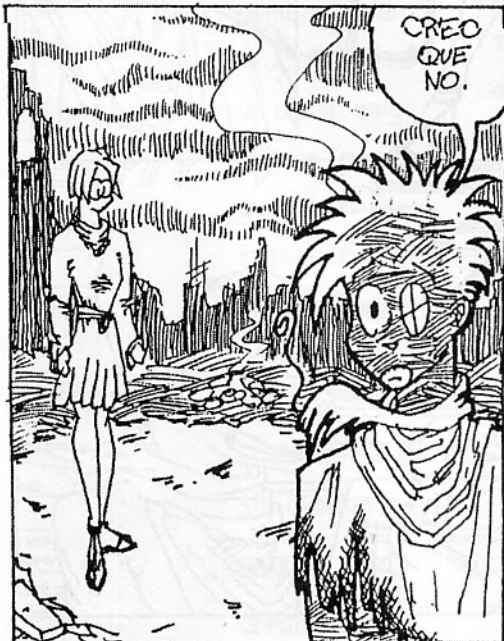
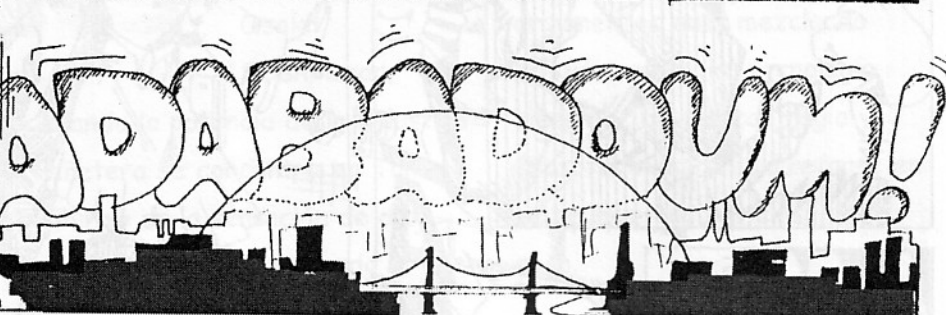
¡PERO ES QUE
UN MONJE
GUERRERO NO
PUEDE DETENERSE
UN MOMENTO A
COMERSE UN
TACU-TACU?!!



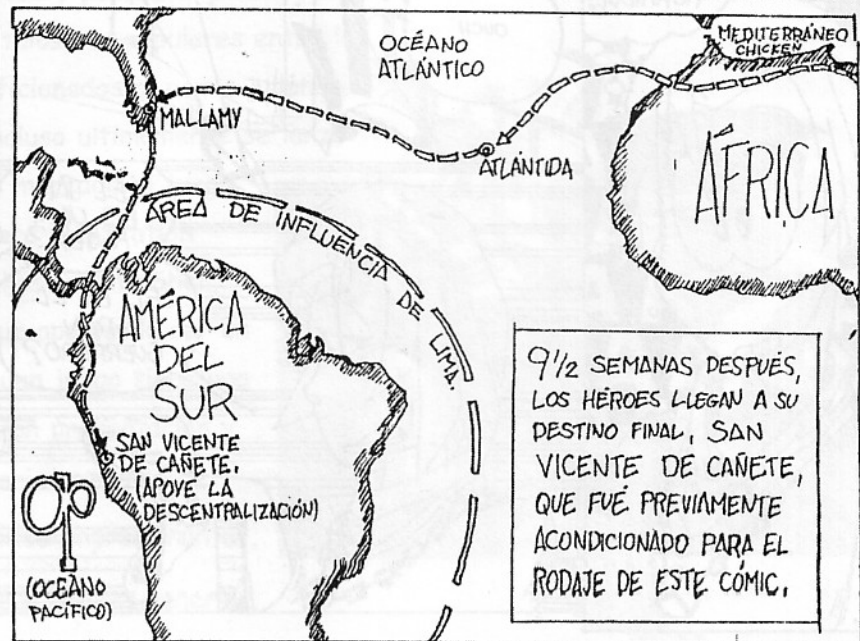
¡GRRR!
SHINK!



?!

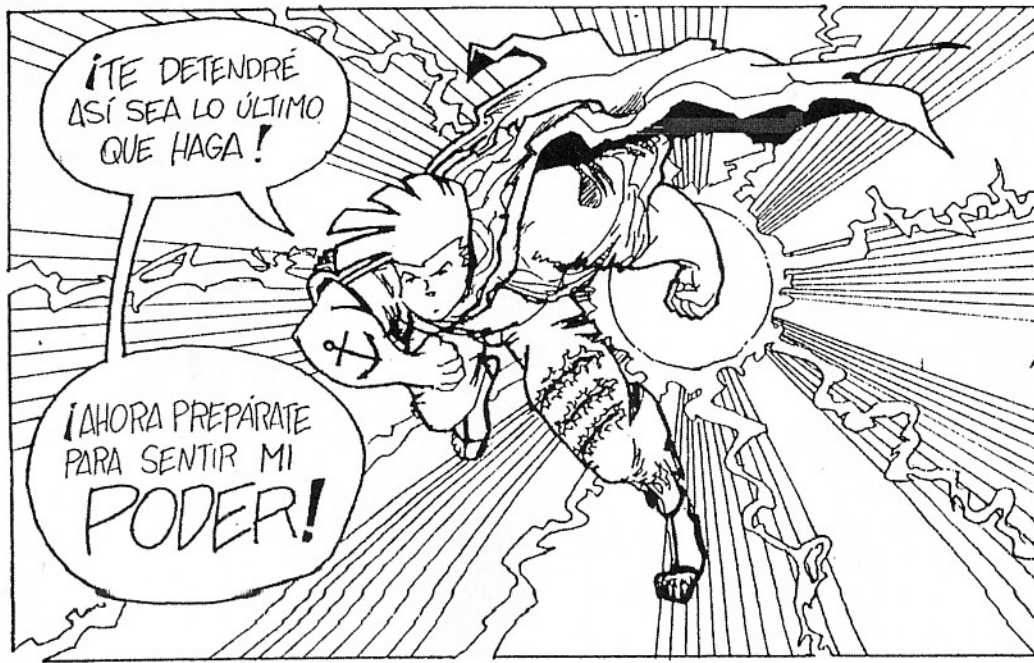
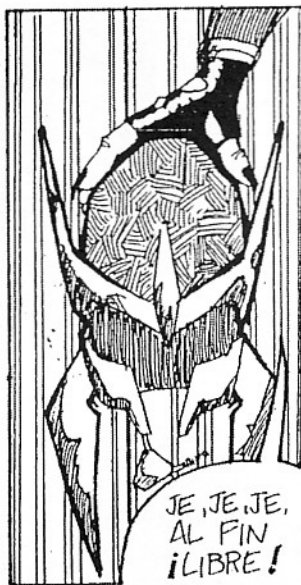
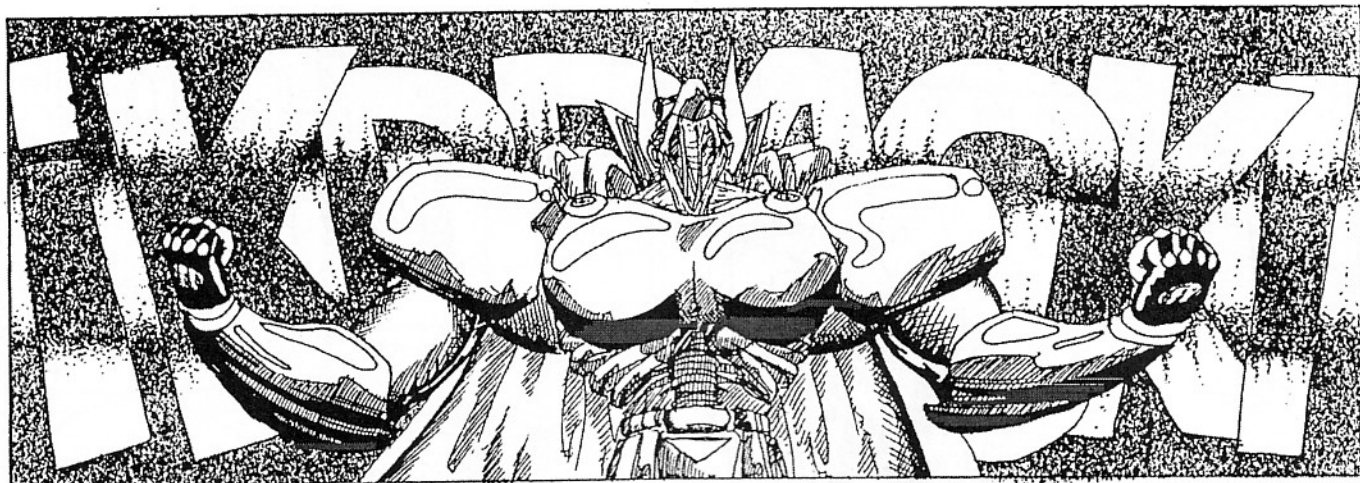


CREO
QUE
NO.



9 1/2 SEMANAS DESPUÉS,
LOS HÉROES LLEGAN A SU
DESTINO FINAL, SAN
VICENTE DE CAÑETE,
QUE FUE PREVIAMENTE
ACONDICIONADO PARA EL
RODAJE DE ESTE CÓMIC.





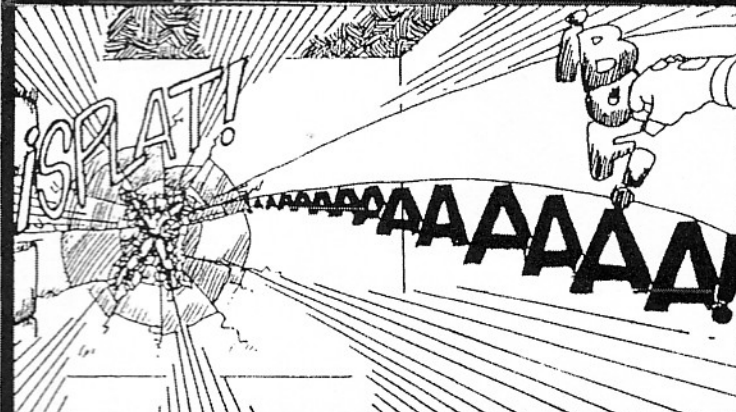
¡ACHACHAU!
 ¡MAMAAAA!
 ¡KROAK!
 ¡WOK!
 ¡PIC! ¡BP-BP!
 ¡MUERETE!
 ¡POF!



¡ME AGARRASTE DES-
 PREVENIDO, PERO TE
 APUESTO A QUE NO LO
 HACES DE NUEVO!



¡JUÁ!
 ¡WAAAAA!
 ¡BOF!
 ¡CALLEN ESE CRIO
 DE UNA CONDENADA
 VEZ!
 ¡CRASH!
 ¡ESE
 TELEVISOR!
 ¡BOOM!
 ¡CRASH!
 ¡QUAC!



¡JA! ¡TU SUERTE DE
 PRINCIPIANTE NO TE
 VA A DURAR MUCHO!



¡TOMA!
 ¡CRASH!
 ¡BOOM!
 ¡BANG!
 ¡Y TOMA ESO!
 ¡PAF!
 ¡CRASH!
 ¡BOOM!
 ¡BANG!



¡A ESO
 LE LLAMO
 MORDER EL
 POLVO!

CREO QUE VOY A TOMAR
 UN DESCANSITO ANTES DE
 SALVAR EL MUNDO...



BUENO, SEÑORITA JAK
 CREO QUE ES HORA DE
 QUE USTED Y YO
 HABLEMOS DE NEGOCIOS...



BUENO, AHORRÁNDOLES UN
 POCO DE MELODRAMA, EL
 JAK SE LA LLEVÓ A SU
 CHALET EN LAS AFUERAS
 DE CAÑETE, DEJANDO A
 KHAN EN LA MÁS PROFUNDA
 INCONSCIENCIA...

HASTA QUE
 POR FIN...

ZZZZZZZZZZ!
 ¡GRK!



CREO QUE TENGO UN
DOLOR DE CABEZA EN
TODO EL CUERPO...

NO DEBÍ COMER
AQUEL TACU-TACU
ANTES DE LA
PELEA.

¿EH?
¿QUÉ ES
ESOP?

¡UNA
NOTA!

Querido Khan:
Me llevé a la Jak a mi
chalet en las afueras. No
vengas. Voy a dominar el
mundo, y ella será mi
esposa.
Si se te ocurre intentar
deletarme, te sacaré el
corazón con una cucharita
de té. Besilos

El Jak

¡NO! ¡YO TENGO QUE IR
A SALVAR A LA JAK, SIN
IMPORTAR EL COSTO!
¡EL DESTINO DE LA
HUMANIDAD DESCANSA
SOBRE MIS HOMBROS Y
NADA ME VA A DETENER!

¡TA-DA!

¡AU!

¡PERO ESTA VEZ
NO ESTARÉ SÓLO!

SINDICATO DE
HÉROES DE
SAN VICENTE
DE CAÑETE

¡RECLUTARÉ A LA
ÉLITE DE ESPECIALISTAS
EN ESTOS CASOS!

¡VAYA, LA BASURA
QUE UNO PUEDE
ENCONTRAR EN
CUALQUIER
PARTE!

¡GLU
GLU
GLU!

¡CHALUCHITA
CHOCHÉ!

¡JAJA!

¡SPIN!

¡GRUNT!

¡HEH
HEH
HEH!

CONTINUARA



HUNTER

El manga de **BAKURETSU HUNTER** es publicado por la editorial Media Works, actualmente cuentan con 7 volúmenes y los encargados de elaborar el manga son: **SATORU AKAHORI** (guión) y **RAY OMISHI** (dibujos). Pero eso no es todo, en España el Planeta De-Agostini ha sacado el manga en español bajo el nombre de "**CAZADORES DE MAGOS**" (lo que nos hace mas fácil de conseguirla). **BAKURETSU**, como toda historia de éxito se llevó a la televisión y se transmitió en una serie de 26 episodios, pero actualmente esta siendo continuada en **OVAS** dirigidas por **HIROYUKI KAWASAKI**. Y aquí les va un dato, se dice que **AD Vision** (importante editora americana de anime) ha adquirido los derechos de esta serie para editarla en **USA**.

RAYEARTH LA OVA DE MAGIC KNIGHT



"¡Proteger a nuestro planeta, la Tierra, ese es nuestro sueño!"
("Mamoritai, kono aoi hoshi. Nakusanai, watashitachi no yume!")
Este es el lema del OVA de Rayearth, más conocida en nuestro medio como Guerreras Mágicas. Luego de año y medio de finalizada la serie en Japón una nueva leyenda comienza...